ファミリーコンピュータ

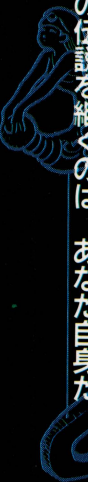
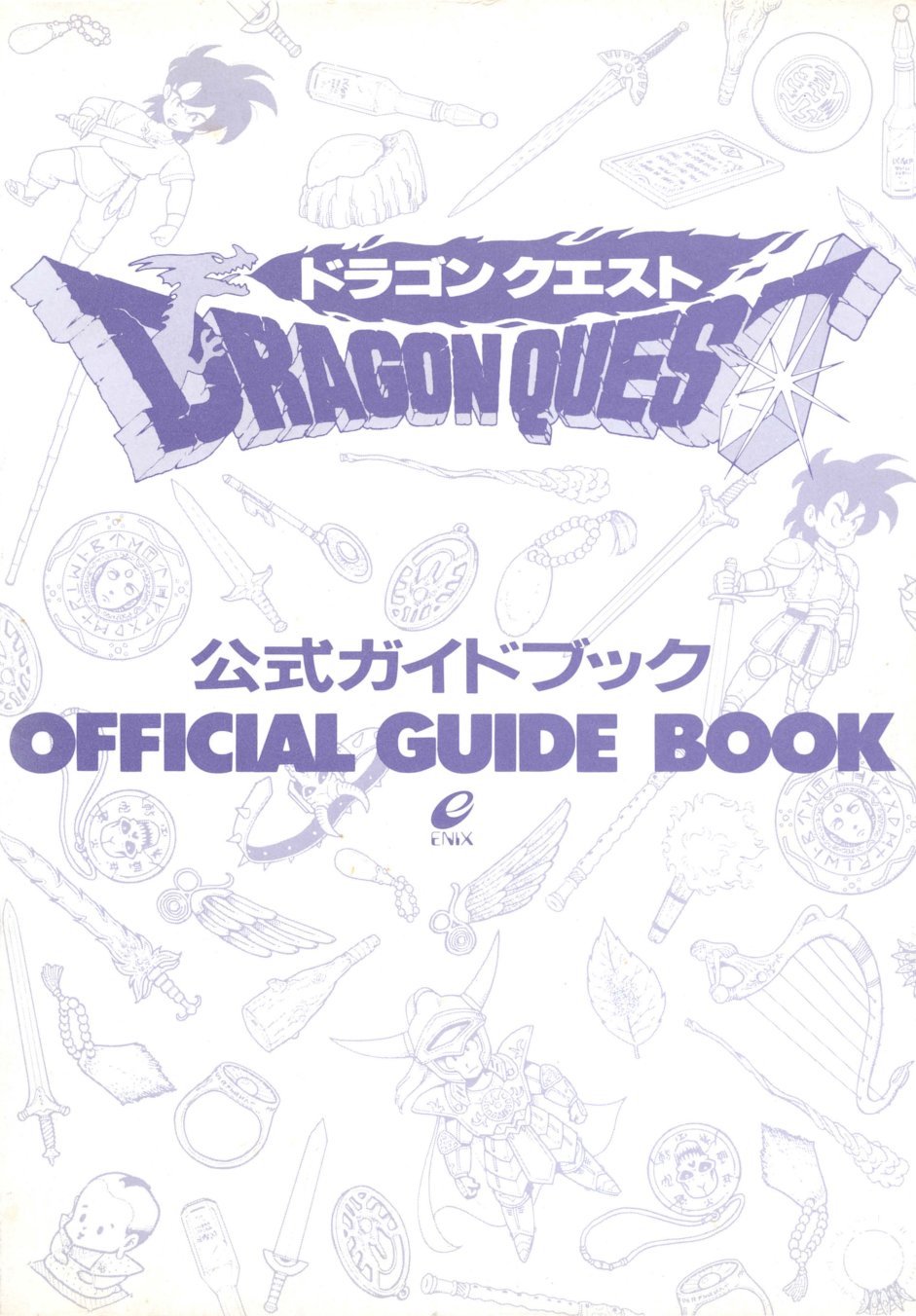
公式ガイドブック
OFFICIAL GUIDE BOOK

ドラゴンクエスト公式ガイドブックシリーズ

†ドラゴンクエスト　公式ガイドブック
オールカラー　96ページ　B6判
定価566円（本体価格550円・税16円）

†ドラゴンクエストII　悪霊の神々　公式ガイドブック
オールカラー　128ページ　B6判
定価597円（本体価格580円・税17円）

†ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…　公式ガイドブック
オールカラー　192ページ　B6判
定価700円（本体価格680円・税20円）

かつてこれほど人々の心を捉えたゲームがあっただろうか。
すべての「ドラゴンクエスト」伝説はここから始まったのだ。
会話、戦闘等の基本操作に加え、物語に沿ったプレイの実際を詳説。
併せて、モンスター、アイテム、呪文、マップの全データを掲載。
ファンはもちろん、これからゲームを始める人も必携の一冊。
勇者ロトの伝説を継ぐのは、あなた自身だ。

ドラゴンクエスト
DRAGON QUEST
公式ガイドブック
OFFICIAL GUIDE BOOK
ENIX

GARAI
GARAIYA
RADATOMU
RADATOM
DOMDORA
DOMDORA

ドラゴンクエスト
公式ガイドブック

古のアレフガルドは閉ざされた闇の地、絶望が支配する国であった。しかしある時、伝説の勇者ロトが、神より授かりし光の玉をもって闇の魔王を倒し、邪悪な魔物を大地に封印した。この時より、永き平和がこの地に訪れたという。

だが、時は移ってラルス16世の治世。いずこよりか現われた悪魔の化身・竜王が、代々アレフガルド王家の手にあった光の玉を奪い、闇に閉ざしてしまったのである。

魔物たちの封印は解かれ、世は再び邪悪と混迷へと向かった。

その後、国の行末を憂えた多くの男達が、竜王に戦いを挑んだ。しかし、いずれも悲惨な結果を迎えるばかりであった……。

そんなある時、ひとりの予言者は言った。「やがてこの地に、ロトの血を引く者が現われる。その者こそが竜王を滅ぼすであろう。」

そして数年の後、予言の通りその若者は現われた。昔日の勇者の血を引く〝新たなる勇者〟が、打倒竜王に向け、今旅立つ……！

CONTENTS

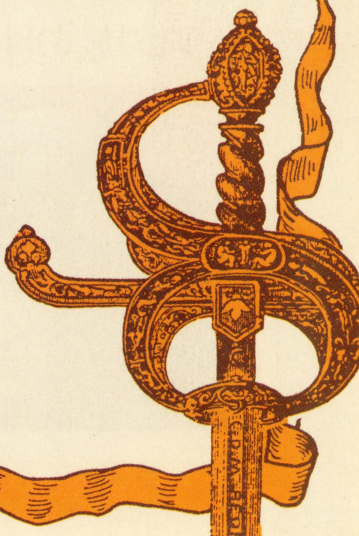
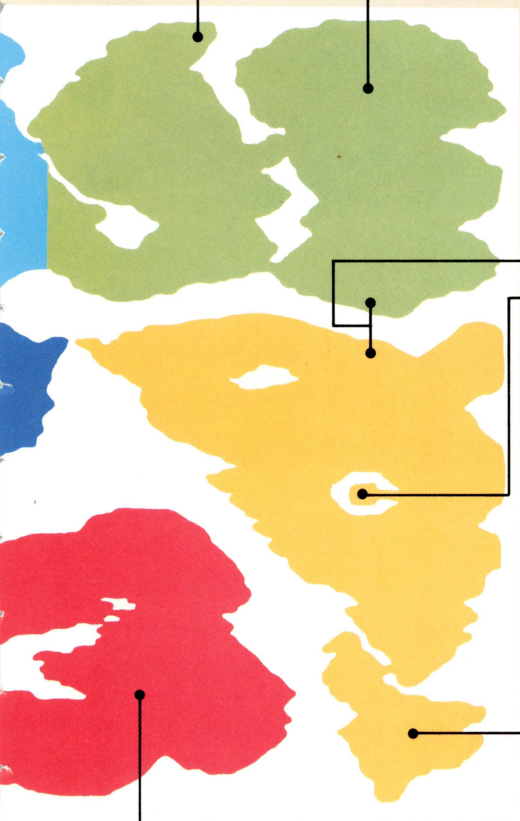
●はじめに　この本はドラゴンクエストⅠのモンスター、アイテム、呪文及び地形のデータを完全に収録したものです。ただし、本書はあくまでも手引書（ガイドブック）であり、解答書（アンチョコ）ではありません。勇者の物語は、あなた自身の手で創り上げて下さい。なお、本書のデータはすべて、実際にプレイを繰り返し収集したものであり、ランダム要素の加わった数値には、多少の誤差が生じ得ることをあらかじめお断わりしておきます。では良い冒険を（グッドラック！）！

●本書の読み方　この目次は階段状になっており、あなたのレベルに応じて読み始める章を選ぶことができます。しかし、ある特定の項目について知りたいときには、まず巻末の総索引を使うことをお勧めします。また、本文中に青で示した関連ページの欄を使うと、その項目とつながりのある情報を検索することができます。

掲載ページ早わかりマップ

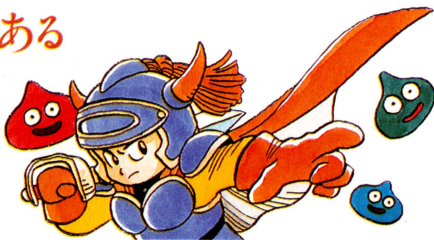
「町・城・ダンジョンガイド（P58〜84）モンスター大図鑑（P22〜32）」

●色の数字はその地方に出現するモンスターの、大図鑑での掲載ページを、●色の数字はその町・城・ダンジョン等の、世界の章での掲載ページを示す。

北アレフガルド
出現モンスター……… P23
マイラの森 P68
雨のほこら……………… P70
マイラの村……………… P69
リムルダール島 P72
出現モンスター……… P26
沼地の洞窟……………… P73
リムルダールの町……… P74
聖なるほこら…………… P75
メルキド高原 P78
メルキドの町…………… P79

ゲームのしくみ〈予備知識〉

ドラゴンクエストの世界へようこそ！　まずはプレイを始める前に、ドラクエがどんなゲームなのかを、知っておこう。

❶ ドラクエはRPG(ロールプレイングゲーム)である

モンスター共の跋扈(ばっこ)する剣と魔法の世界を舞台に、プレイヤーの分身とも言えるキャラクターが数々の冒険を繰り広げる……そう、このゲームの主人公は、君自身なのだ。

❷ キャラクターを成長させよう

ＲＰＧ(ロールプレイングゲーム)の魅力は、君の分身である主人公が、数々の冒険を通じて経験を積み、成長していくことにある。

君は、最初は武器さえ持っていない勇者だ。モンスターと戦い、真の勇者を目指(めざ)そう。

スライムの攻撃！　レベル１では、こんなにダメージを…

成長してレベルが上がれば、強い敵を倒すこともできる。

❸ 君の旅の目的は…

1.ローラ姫救出

アレフガルド王の娘、ローラ姫が魔物にさらわれた。君は、彼女を無事探し出せるだろうか?!

2.竜王征伐(せいばつ)

世界に邪悪な怪物共を復活させたのが、魔の権化(ごんげ)・竜王だ。こいつだけは何があっても許せない。

④ これが竜王打倒の道のりだ

君の行く手には、様々(さまざま)なモンスターが待ち構えている。奴等(やつら)を倒し、経験を積むと、君はどんどん強くなっていく。傷ついたら宿屋で回復だ。

旅の途中では、人々に話を聞いて、隠された重要アイテムを探し出そう。

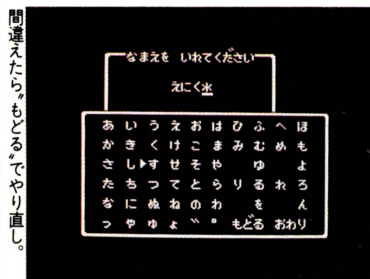
ゲームを始めよう〈ゲームスタート〉

❶ まずは主人公の名前を登録

スピードは右が速い、左が遅い。(FAST / SLOW)

✚ボタンの上下でSTART(スタート)に▶(カーソル)を合わせる。次に✚の左右で文章表示のスピードを決めて、スタートボタンを押そう。

左下の画面になったら、✚で1字ずつ文字を選び、Ⓐボタンで登録。

登録できるのは4文字。『〃』や『。』も1文字に数える。勇者らしい名前をつけよう。 ▶P14 名前と強さ

間違えたら"もどる"でやり直し。

王様が君の名前を呼んでくれる。

❷ コンティニューは、"復活の呪文"で

前にゲームをやめたところから、再び続きを始めるには"復活の呪文"が必要だ。

CONTINUE(コンティニュー)に▶(カーソル)を合わせスタートボタン。右の画面になったら、復活の呪文を1字ずつ間違えずに入力しよう。 ▶P20 復活の呪文

タイトル画面でコンティニューを選ぶと、上の画面に。間違えたら「もどる」で入れ直そう。

呪文を入れ終ると、君は王様の前に復活する。

装備やレベルも、もとのままだ。

キャラクターを動かそう〈操作方法〉

コマンドってなんだ?

◀通常時のコマンド

戦闘時の▶コマンド

主人公である勇者の行動を決める命令がコマンドだ。コマンドを選ぶことによって、プレイヤーの判断をゲーム中の勇者に伝えるのだ。選択できるコマンドは、通常時が8つ、戦闘中が4つだ。

2 画面の見方

何もしていない状態でⒶボタンを押してみよう。画面に文字の入った囲みが現われるはずだ。この囲みをウィンドウ(窓)という。

この窓の中身で、コマンドを入力したり、勇者の状態を確認できる。

状態表示窓

この中の数値は、その時の勇者の状態を現わしている。上から、勇者の名前、レベル、HP(生命値)、MP(呪文を使う力)、G(お金)、E(経験値)の各ポイントを示している。

▶P14 パラメーター

コマンド表示窓

勇者の行動を決めるコマンドを表示。✚で▶を合わせⒶボタンで決定。

文章表示窓

モンスターとの戦闘の状況や、町の人の話などのメッセージを表示する窓。

3 コントローラーの使い方

操作法はいたって簡単。スタート時にスタートボタンを使うほかは、すべて✚ボタンの上下左右と、Ⓐボタン、Ⓑボタンで操作できる。

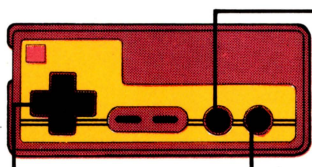
Ⓑボタン

キャンセルボタン。

コマンドの入力を途中でやめたい時には、このボタンを押そう。

Ⓐボタン

コマンドの決定を行う。

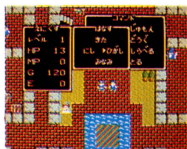
また、ウィンドウを開いたり、メッセージの続きを見たい時も、このボタンだ。

✚ボタン

勇者を上下左右に動かす。コマンド選択時には、▶(カーソル)を上下左右に動かす。

❹ 通常時のコマンド操作

通常の状態では、８種類のコマンドが選べる。まず✚ボタンで勇者を移動させよう。何かしたい場所まで来たら、Ⓐボタンでウィンドウを開く。次に、✚ボタンでコマンドを選び、Ⓐボタンで決定だ。

はなす

話したい人にくっついてⒶボタン。次にその人のいる方向を選ぶ。お店ではカウンター越しに話すことができる。

話したい人にぴったりくっついて話しかけよう。

その人のいる方向に▶を合わせ、Ⓐボタンを押すのだ。

つよさ

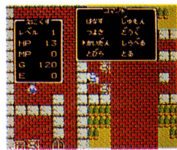
その時の勇者の強さと、装備している武器・鎧(よろい)・盾(たて)が表示される。

▶P14　つよさ

各項目とも、数値が高いほど、その能力が優(すぐ)れていることを示している。

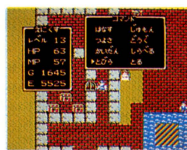
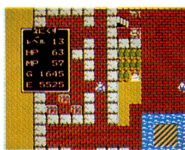
かいだん

階段の昇り降りをするコマンド。

勇者を階段の上に立たせて、このコマンドを使おう。

階段の真上(まうえ)に勇者を立たせ、▶(カーソル)を「かいだん」に合わせてⒶボタン。

とびら

扉を開けるためのコマンド。

勇者が鍵を持っていれば、扉を開けることができる。ただし、１つの扉を開けるごとに、鍵が１つ壊(こわ)れ、消えてしまう。

扉にぴったりついて入力。「どうぐ」のコマンドで鍵を使っても扉は開く。

扉を開くたびに、持っている鍵の数が減る。鍵がない時は、開けられない。

じゅもん

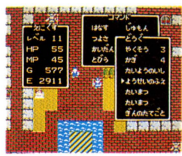
キャラクターは成長すると呪文を覚える。覚えた呪文を唱(とな)えたいときは、このコマンドだ。✚ボタンで使いたい呪文を選び、Ⓐボタンだ。

▶P43　呪文

これが今、勇者が使える呪文だ。唱(とな)えたい呪文に▶を合わせ、Ⓐボタン。

君はホイミの呪文を唱(とな)えた。ウィンドウを見ると、ＨＰ(ヒットポイント)が回復したのが判る。

どうぐ

道具を使うためのコマンド。入力すると持ち物が表示される。何を持っているか見るだけなら、ここでⒷボタン。何か使う時は、使う物に▶を合わせ、Ⓐボタン。

これが、今勇者が持っているアイテム。武器と防具は「つよさ」で見よう。

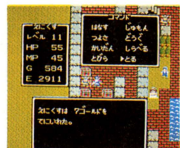
✚ボタンで使う物を選び、Ⓐボタンで決定。使うとなくなる道具もあるので注意。

しらべる

勇者の足元(あしもと)を調べるコマンド。これで、地面に隠された物を見つけることができる。

妖精の笛を見つけた！何か見つかると、文章表示窓に示される。

と　る

宝箱の中身を取るコマンド。取りたい宝箱の上に勇者を乗せてから入力しよう。

君は宝箱を開けた……。宝箱の上以外では、何も取ることはできない。

5 戦闘時のコマンド操作

戦闘時に選べるコマンドは全４種。モンスターの出現とともに、ウィンドウが開く。文章表示窓に〝コマンド？〟と表示されたら、入力しよう。

たたかう

モンスターに攻撃を加えるコマンド。武器（持っていない時は素手(すで)）による攻撃をする。

君の攻撃は敵にダメージを与えた。敵の攻撃の時は君がダメージを受ける。

にげる

モンスターから逃げるためのコマンド。ただし、必ず逃げられるとは限らない。

戦闘をさけたい時はこのコマンド。どうやら君は上手く逃げのびたようだ。

どうぐ

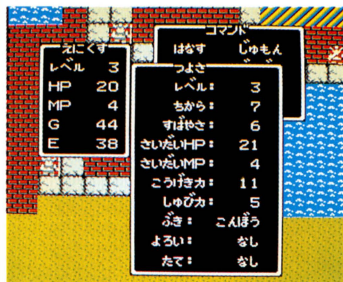
戦闘中に道具を使う時は、このコマンドを。ただしその間も敵は攻撃を仕掛けてくる。

持っている道具から使う物を▶(カーソル)で選び、Ⓐボタン。戦闘中使えない物もある。

じゅもん

呪文を使うコマンド。戦闘中は、呪文で敵を攻撃したり、ＨＰ(ヒットポイント)を回復したりできる。

▶(カーソル)で使う呪文を選びⒶボタン。敵の中にも、戦闘中に呪文を使う奴がいる。

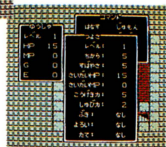
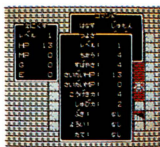
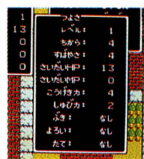
これが君の能力だ〈キャラクター パラメーター〉

❶「つよさ」のコマンドを使おう

「つよさ」のコマンドを使うと、その時の勇者の能力を、数値で知ることができる。この数値を、キャラクターのパラメーターと呼ぶ。

パラメーターの各数値は、強い勇者ほど高い。この数値が高ければ高いほど、モンスターとの戦闘で、君は有利に戦うことができるのだ。

❷ 名前によって強さが違う

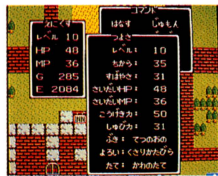
キャラクターの能力には個人差がある。スタート時の名前の付け方によって、パラメーターの初期設定の値が、微妙(びみょう)に異(こと)なるのだ。

ただし、初期設定値が低いからといって、あきらめてはいけない。最初は低くても、成長のしかたが大きければ、ぐんぐん強くなっていくからだ。

❸ レベルが上がるとパラメーターも成長

最初はこんなに弱くても……

見てくれ、この成長した勇者を。

怪物(モンスター)を倒すたびに、君は数ポイントの経験値を手に入れる。経験値がある値に達すると、ファンファーレと共に君のレベルはアップする。この時、力、すばやさ、最大ＨＰ(ヒットポイント)、最大ＭＰ(マジックパワー)のいずれかの数値も、数ポイントずつアップする。

④ キャラクターパラメーターの見方

今、勇者がどんな状態なのか知るには、画面左上のウィンドウを見ればよい。この状態表示窓の各項目と、「つよさ」のコマンドで表示される各項目の見方を解説しよう。これで君の状態や強さがすべて判るはずだ。

レベル （1〜30）

勇者としてのレベルを表わす。戦いの経験を積むとレベルが上がり、各能力が向上する。レベルが上がると呪文も覚えてゆく。

HP ヒットポイント

生命値。戦闘でダメージを受けると減ってゆき、0になると死んでしまう。消耗したら、宿屋や薬草などで回復しよう。

MP マジックパワー

呪文を唱える力。呪文を使うたびに数ポイントずつ消費する。MPが0になったり、残り少なくなると、呪文は使えなくなる。

G ゴールド （0〜65535）

所持金の額。モンスターを倒すと手に入る。宝箱の中に見つかることも。このお金で武器や道具を買ったり、宿屋に泊まったりできる。

E 経験値 （0〜65535）

戦いの経験を示す数値。敵を倒すごとに、勇者はその経験を積み重ねてゆく。一定の値に達すると、勇者のレベルがアップする。

力

勇者の腕力の強さを表わす。レベルを上げることによって、強くなっていく。力が強くなると、その分、攻撃力もアップする。

すばやさ

勇者の、戦闘時のすばやさを表わす。この数値が高ければ高いほど、敵の攻撃をよけたり、敵から逃げ易い。レベルと共に上昇する。

最大HP

そのレベルでのＨＰの上限。宿屋に泊まるとＨＰがこの値まで回復。レベルと共に増え、強力なダメージにも耐えられるようになる。

最大MP

そのレベルでのＭＰの上限。宿屋に泊まるとＭＰがこの値まで回復する。レベルが上がると増え、呪文を使える回数も多くなる。

攻撃力

敵を攻撃する時の破壊力を表す。力の強さに、武器の強さを加えたもの。これが高いほど、一回で敵に与えるダメージが大きくなる。

守備力

敵の攻撃から身を守る能力を表す。より強い盾や鎧を装備することで、高めることができる。すばやさがアップすると守備力も上昇。

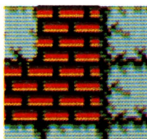
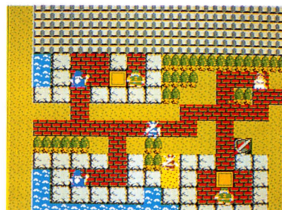
武器・鎧・盾

装備している武器・鎧・盾の表示。最初は何も持っていない。ゴールドを集め、強い物に買い代えよう。鎧と盾は同時に装備できる。

冒険の舞台〈地形表示〉

主人公の勇者は、新しい町を求めて、野や山を歩いて旅を続ける。旅の途中では、洞窟やほこらも見つかるだろう。

町、城、洞窟、ほこら

アレフガルドのあちこちには、人々の住む町や村がある。また、人里離れたほこらには、古(いにしえ)より伝わる宝箱を守る老人が、ひっそりと隠れ住んでいる。洞窟はモンスター共の巣窟(そうくつ)だ。

石だたみ

石を敷いた舗道。城や家、洞窟やほこらの床も、この石だたみでできている。
もちろん歩行可能。

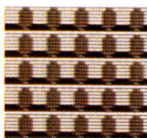
階段(上り、下り)

上のフロアへ通じる上り階段と、下のフロアへ通じる下り階段がある。この上で「かいだん」コマンドを。

宝箱

ゴールドやアイテムの入っている宝箱。この上で、「とる」のコマンドを使うと、中身が手に入る。

扉

鍵の掛かった扉。鍵を手に入れたら、片っ端から開けてみよう。重要な秘密に出会えるかも……。

屋根

屋根の掛かった建物には、必ずどこかに入口があり、屋根の下に入ることができる。必ず入ってみよう。

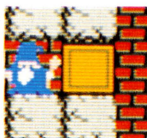
バリアー

この上を歩くと、1歩ごとに15ポイントのダメージを受ける。しかし、これを越えないと聞けない情報も。

宿屋の看板

ＨＰ及び、ＭＰを回復してくれる、旅人の宿屋の目印。宿屋にはすべてこの看板がかかっている。

武器屋の看板

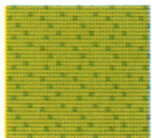
武器と鎧の店の目印。ただし、看板を出さずにひっそりと営業している武器屋もあるらしい。

カウンター

店のカウンター。このカウンターをはさんで、店の人と話ができる。見つけたら、話しかけてみよう。

壁

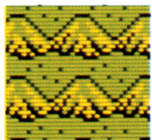
建物や、洞窟などの壁。頑丈な石壁で、通りぬけたり、越えたり、壊したりすることはできない。

❷ フィールド上

町や村を出ると、そこには広大なフィールドが広がっている。このフィールドには、数えきれないほどのモンスターが、君の旅を阻(はば)もうと、身を潜(ひそ)めているのだ。

草原

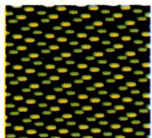
地表の約22%を占める草地。HPの少ない時は、ここを歩こう。モンスターはあまり出現しない。

森

地表の約40%が、この森林に覆われている。普通に歩けるが、草原よりもややモンスターが多い。

山

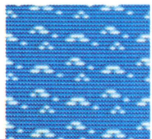
地表の約13%を占める低い山地。歩きづらい上に、地上では一番多くモンスターが出現する場所だ。

砂漠

地表の約7%を占める、草木も生えない荒れた砂漠。かなり多くのモンスターが潜んでいる。

沼地

毒の沼地。この中を1歩あるくたびに、2ポイントのダメージを受ける。HPに注意しながら進もう。

岩山

誰も登ることのできない高く険しい岩山だ。長く連なる山脈になっていることが多い。

海・川・湖

岩山と同じく、歩くことができない場所だ。
川を越えたい時には、橋を通って渡ろう。

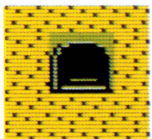
城

この上にくると、自動的に城の中へ入れる。正義の象徴のラダトーム城と、悪の象徴、竜王の城がある。

町

この上にくると、自動的に町の中へと入れる。旅先で町を見つけたら、必ず訪ねてみよう。

橋

川を越える唯一の手段。ただし、橋をひとつ渡るごとに、より強力なモンスターの住む土地が待っている。

洞窟の入口

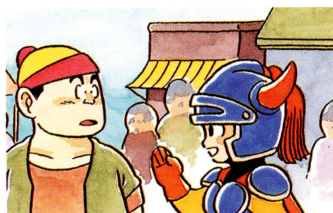
この上にくると、自然に洞窟の中に入ってしまう。間違って入った時は、その場で階段のコマンドを。

ほこらの入口

ほこらの入口は、上に立っただけでは入れない。階段のコマンドを使って入ろう。中には君を待つ老人が。

アレフガルドの町や村〈情報店〉

禍々しきモンスター共に侵されたこの地にあっても、町や村には多くの人々が住み、数々の伝説が語り継がれている。

❶ 人々の言葉に耳をかたむけよう

旅先で町や村を訪ねたら、必ずそこに住む人々に話しかけてみよう。きっと彼等は、君が旅を続けるのに役立つ知識を語ってくれるはずだ。特に重要と思われる情報は、メモしておくのも良いだろう。

❷ いくつかの情報をあわせて謎を解く

人々の話してくれる情報の中には、何人かの話を全て聞いた時に、はじめてその意味が判るものもある。ある町で聞いた情報の意味が、別の町でやっと判ることも……。

ゴーレムって何者？ これだけでは何の事だかさっぱり判らない。

笛が苦手……妖精は笛を使ってゴーレムって奴を眠らせたのかな？

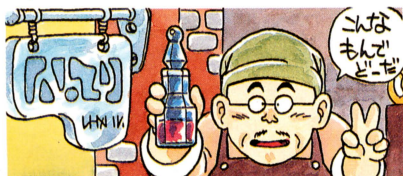
❸ こんな人の話も聞きもらすな

強力なバリアーを超えるのは、かなりの勇気と体力が必要だ。しかし、こんな所にいる人こそ、重要な情報を教えてくれるはず。

扉のむこうの人と話がしたいのに、君は今鍵を持っていない。そんな時は、鍵を手に入れてから、必ずもう一度訪れよう。

町の中には、扉で閉ざされた建物や、屋根に隠された場所、バリアで守られている所などがある。

そんな場所にいる人の話は、つい聞きそびれがちだが、実は、そんな人ほど、より重要な情報を教えてくれたりするのだ。

④ お店を利用しよう

町や村には、店や宿屋を営（いとな）む人々もいる。君は、モンスターを倒したり、宝箱で見つけたゴールドを持っているはず。そのお金で、自由に宿に泊（と）まったり、買物ができるのだ。

旅人の宿屋 INN

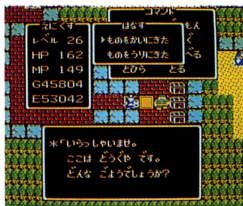
ここに泊（と）まると、勇者のＨＰ（ヒットポイント）・ＭＰ（マジックパワー）を最大値まで回復できる。モンスターとの戦いで傷付いたら、必ず宿屋に泊まろう。『ＩＮＮ』の看板が目印だ。

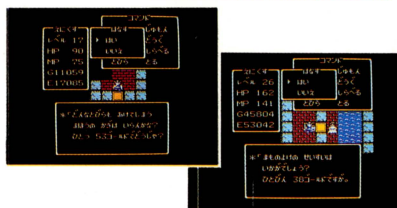
泊まるために必要なお金は、宿ごとに異（こと）なる。

武器と鎧の店

武器や鎧（よろい）、盾（たて）を売る店。盾に剣をあしらった看板が目印だが、看板のない店もある。店ごとに品（しな）揃（ぞろ）えは違う。ゴールドを集め、武器・防具をより強い物に買い代え、攻撃力・守備力を高めよう。

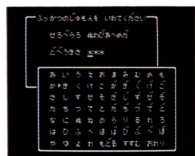
道具屋

薬草やたいまつなど、冒険に欠かせない品物を売っている店。道具屋では、買い物だけでなく、勇者の持っている物を売ることもできる。ただし買った時の半額でしか引き取ってくれない。

鍵屋・聖水屋

この世界のどこかの町には、どんな扉でも開けられる魔法の鍵を売る店や、魔物よけの聖水を売る店もあるという。これらの店は、君自身世界を旅して、探し出してほしい。

復活の呪文とは?〈コンティニュー〉

ゲームの続きをするためのパスワードが、〝復活の呪文〟だ。その日の冒険を終わりにする時には、必ずメモしておこう。

❶ ラダトームの王様と話そう

王様は君に、復活の呪文を教えてくれる。

再びゲームを始める時は、復活の呪文を入力。

冒険をやめる時には、ラダトームの城へ帰り、2階にいる王様と話をしよう。王様は、〝復活の呪文〟を教えてくれる。この呪文を、間違えずに紙に書き写してから、ファミコンのスイッチを切ろう。

次にゲームをする時は、タイトル画面でCONTINUE(コンティニュー)を選ぶ。呪文入力の画面になったら、メモしておいた呪文を入力しよう。1字ずつ▶(カーソル)で選び、Ⓐボタンで入れていくのだ。1字でも間違えると、冒険の続きができなくなってしまうので注意しよう。呪文が正確に入力されると、前にその呪文を聞いた時の状態で、勇者がまた復活するのだ。

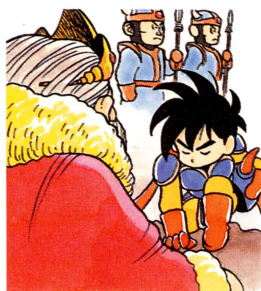
同じ状態で何種類かの呪文が聞けるから、2つメモしておくと安心だ。

❷ こんな時には王様に会っておこう

1.レベルが上がった時

レベルが上がったら、城へ帰ろう。王様は、次のレベルになるのに必要な経験値を教えてくれる。

2.未知の冒険に出る時

未踏(みとう)の地へ遠征する時は、復活の呪文を聞いておこう。もし旅先で強敵に出会い、死んでしまっても、呪文を聞いたところから、やり直せる。

知識の章

モンスター・アイテム・呪文リスト

モンスター大図鑑

ドラクエⅠの舞台、アレフガルドに巣くうモンスターたちを、一挙に公開。これを読めば、怖いものはなにもない。

1.モンスターとの戦いが、君を成長させる

レベルを上げるためには、モンスターと戦って経験値を稼(かせ)がなければならない。だが、ただやみくもに戦うのではなく、真の勇者ならば戦いの中でモンスターの個性を知り、相手に応じた攻撃法を身につけるのだ。

自分のレベルに合った敵と戦うこれが戦闘の基本だ。

炎を吐くなどの、特殊攻撃をするモンスターには要注意。

ＨＰが少ない時などは、敵から逃げるのも作戦の一つだ。

2.表の見方

●レベル

そのモンスターと対等に戦えるようになる勇者のレベルを示す。

●出現場所

出現する地方、およびダンジョンのページを示してある。

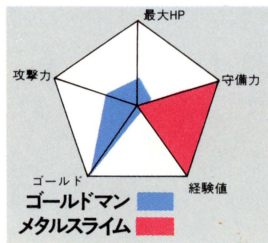
●性格

攻撃パターンや特殊攻撃など、そのモンスターの個性を解説。

●攻略法

そのモンスターの弱点、および有効な呪文、攻撃をここに示した。

●レーダーチャート

５つの軸はそれぞれ、モンスターのＨＰ(ヒットポイント)、攻撃力、守備力、手に入るゴールド、経験値を表している。ＨＰとゴールドは最大値で示した。

ゴールドマンは、手に入るゴールドが多い。また、メタルスライムは守備力、経験値、共に最高レベルであることが分かる。

スライム
スライム属

通用レベル 1～
出現場所→P60、64、68、70

最大HP▶3
攻撃力▶5
守備力▶3
ゴールド▶2
経験値▶1

性格
骨を持たないブヨブヨの体で、体当たりをしてくる、最も下等な軟体生物だ。

攻略法
レベル1～2で修業を積むための相手。こん棒があれば、充分互角に戦える。

スライムベス
スライム属

通用レベル 2～
出現場所→P60、64、68、70

最大HP▶4
攻撃力▶7
守備力▶3
ゴールド▶3
経験値▶1

性格
外界に適応するため、体色が変化し生命力が強くなったスライム。攻撃力も強い。

攻略法
レベル1でも戦えるが、少々手強い相手。レベル2になるまでは慎重に戦おう。

ドラキー
ドラキー属

通用レベル 3～
出現場所→P60、64、68、70

最大HP▶6
攻撃力▶9
守備力▶6
ゴールド▶3
経験値▶2

性格
自在に空中を飛び、強力な牙で襲(おそ)いかかる吸血コウモリ。身軽で動きもすばやい。

攻略法
攻撃力はスライムをはるかに凌(しの)ぐ。レベル1で出会ったら、迷わず逃げよう。

ゴースト
ゴースト属

通用レベル 4～
出現場所→P60、64、68、70、71、73

最大HP▶7
攻撃力▶11
守備力▶8
ゴールド▶5
経験値▶3

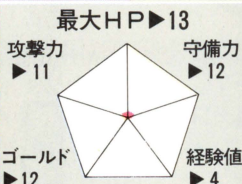
性格
明るい場所でも平気で現われる幽霊。面白い顔つきだが、外見に似ず手強(てごわ)い奴だ。

攻略法
レベル4以上なら互角に戦えるだろう。ギラを使えば一発で倒すこともできる。

魔法使い
魔法使い属

通用レベル 4〜

出現場所→P60、64、68、70、71、73

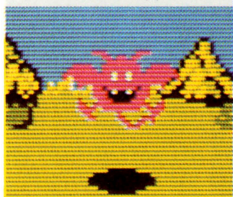
最大HP▶13
攻撃力▶11
守備力▶12
ゴールド▶12
経験値▶4

性格 竜王に操られた邪悪な魔法使い。非力だが身のこなしが軽く、ギラの呪文を使う。

攻略法 ギラによる敵の先制攻撃は驚異だ。対抗策として、こちらもギラで先手を打とう。

メイジドラキー
ドラキー属

通用レベル 5〜

出現場所→P64、68、70、72

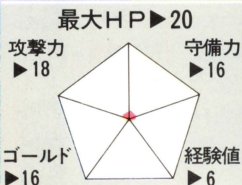
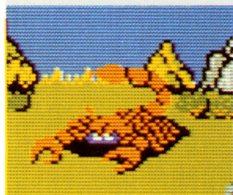
最大HP▶15
攻撃力▶14
守備力▶14
ゴールド▶12
経験値▶5

性格 メイジとは魔法を使う者のこと。齢を重ね、ギラの呪文を身に付けたドラキーだ。

攻略法 ギラ一発では、まず倒せない。ギラと打撃攻撃との二段構えで戦おう。

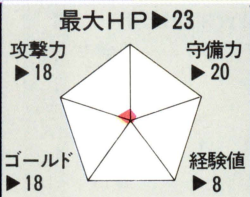
大さそり
大サソリ属

通用レベル 5〜

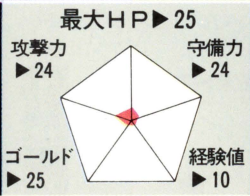
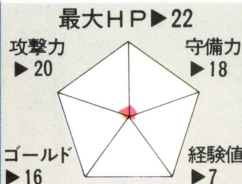
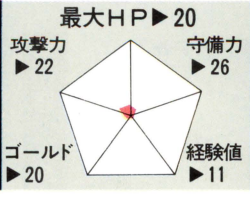
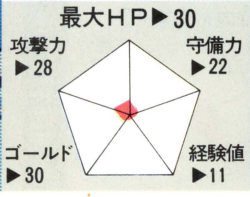
出現場所→P64、68、70、71、72、73

最大HP▶20
攻撃力▶18
守備力▶16
ゴールド▶16
経験値▶6

性格 魔力で巨大化した凶悪なサソリ。その強固な外殻を打ち破るのは、かなり困難だ。

攻略法 一回の打撃で倒すには、レベル10は必要。初めのうちはギラの連発で片付けよう。

岩山の洞窟

メーダ
メーダ属

通用レベル 7〜

出現場所→P71、73

最大HP▶22
攻撃力▶20
守備力▶18
ゴールド▶16
経験値▶7

性格 洞窟にのみ生息する不気味な奴。発達した目や触角を持ち暗闇を自在に動き回る。

攻略法 弱点は呪文による攻撃。ラリホーで眠らせておいて、ギラと打撃で始末しよう。

メトロゴースト
ゴースト属

通用レベル 7～　**出現場所**→ P66、71

最大HP▶23
攻撃力▶18　守備力▶20
ゴールド▶18　経験値▶8

性格　こちらの攻撃を身軽にかわしながら、ギラを連発する小賢しい奴。洞窟内に出現。

攻略法　呪文がよく効くので、ラリホーで眠らせてから攻撃しよう。マホトーンも有効だ。

ドロル
ドロル属

通用レベル 8～　**出現場所**→ P66、71

最大HP▶25
攻撃力▶24　守備力▶24
ゴールド▶25　経験値▶10

性格　暗闇に潜み、巨大な図体で体当たりを仕掛けてくる。実は意外と小心。小金持ち。

攻略法　一度眠るとなかなか目覚めない。ラリホーをかけておいて、打撃を繰り返そう。

ドラキーマ
ドラキー属

通用レベル 8～　**出現場所**→ P66、71

最大HP▶20
攻撃力▶22　守備力▶26
ゴールド▶20　経験値▶11

性格　洞窟内をすばやく飛び回る金色のドラキー。ホイミとギラを駆使するしつこい敵。

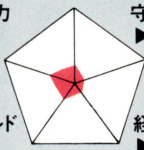
攻略法　マホトーンで呪文を封じてから倒すのが一番。ラリホーは覚め易いので期待薄。

がいこつ
ガイコツ属

通用レベル 7～　**出現場所**→ P66、68、70、71、72

最大HP▶30
攻撃力▶28　守備力▶22
ゴールド▶30　経験値▶11

性格　竜王の魔力により墓の中から復活した戦士の屍。死ぬ前の屈強な腕力を今も誇る。

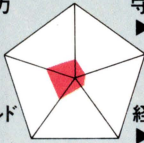
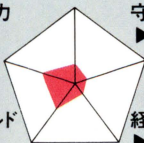
攻略法　永遠の眠りを妨げられたためか、ラリホーに弱く、簡単に眠りに落ちる。

魔道士
魔法使い属

通用レベル 9〜

出現場所➡P66、71、72

最大HP▶30
攻撃力▶28
守備力▶22
ゴールド▶35
経験値▶13

性格 ラリホーで甘美な眠りに誘い、ギラで少しずつたっぷり回すのを好む悪趣味な奴。

攻略法 守備力は低いので、ラリホーかマホトーンをかけてから攻撃すれば難なく倒せる。

鉄のさそり
大サソリ属

通用レベル 10〜

出現場所➡P66、72、76

最大HP▶22
攻撃力▶36
守備力▶42
ゴールド▶40
経験値▶14

性格 堅牢な鉄の殻に身を包む巨大なサソリ。振り降ろす強靭な尾の破壊力は驚異的だ。

攻略法 大さそりに比べギラは効果が薄い。ラリホーが成功したら、打撃で一気に倒そう。

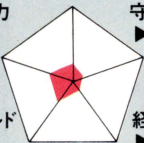
リカント
リカント属

通用レベル 9〜

出現場所➡P66、72

最大HP▶34
攻撃力▶40
守備力▶30
ゴールド▶50
経験値▶16

性格 発達した爪と牙を持つ、単純で狂暴な獣人。近付く者には容赦なく襲いかかる。

攻略法 リカント属はラリホーに弱いので、眠らせてから打撃で倒すのがいいだろう。

ゴールドマン
鉱石男属

通用レベル 12〜

出現場所➡P72、76

最大HP▶50
攻撃力▶48
守備力▶40
ゴールド▶200
経験値▶6

性格 “動く金塊”の異名をとる。こいつを狙って一獲千金を夢見る者が後を絶たない。

攻略法 ラリホーが効かない。腕力で押してくるので、レベル12程度まで、かなりきつい。

死霊
ガイコツ属

通用レベル 10～　出現場所→P72、76

最大HP▶36
攻撃力▶44　守備力▶34
ゴールド▶60　経験値▶17

性格　いくら叩きのめしても、ホイミで傷を直し立ち向かってくる、ガイコツ族の精鋭。

攻略法　マホトーンでホイミを封じないと、傷を治してしまう。ラリホーも50%は効く。

リカントマムル
リカント属

通用レベル 10～　出現場所→P66、72、76

最大HP▶38
攻撃力▶50　守備力▶36
ゴールド▶80　経験値▶20

性格　リカントよりも更に狂暴さを増した獣人だ。マホトーンを使い、噛みついてくる。

攻略法　ラリホーで眠らせて倒すのが効果的。レベル15位になれば、打撃だけでも戦える。

キメラ
キメラ属

通用レベル 13～　出現場所→P72、76

最大HP▶42
攻撃力▶56　守備力▶48
ゴールド▶100　経験値▶24

性格　空から突然飛来して襲いかかる。巨大なクチバシでつつかれるとダメージ大だ。

攻略法　ラリホーは2回に1回位有効。眠ってくれれば、倒すのもそう難しくない。

ガライの墓

ヘルゴースト
ゴースト属

通用レベル 10～　出現場所→P66

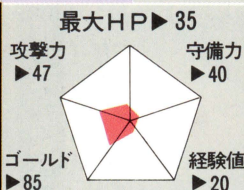
最大HP▶36
攻撃力▶40　守備力▶38
ゴールド▶70　経験値▶18

性格　ラリホーとギラを使いこなす、悪賢い幽霊。洞窟内を自由自在に飛び回る。

攻略法　マホトーンとラリホーを使うのが確実だが、呪文を使うまでもないだろう。

メーダロード
メーダ属

通用レベル 11〜

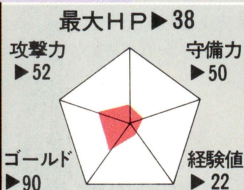
出現場所→P66

性格 ホイミとギラを覚え、力をつけた大目玉。ラリホーで眠らないモンスターだ。

攻略法 マホトーンは効果あり。呪文を封じてから倒そう。ギラよりも打撃の方が効果的。

ドロルメイジ
ドロル属

通用レベル 11〜

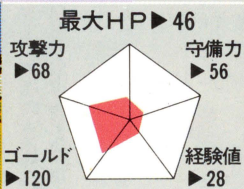
出現場所→P66

最大HP▶38
攻撃力 ▶52
守備力 ▶50
ゴールド ▶90
経験値 ▶22

性格 薄暗い洞窟の中で目立たないように、灰色の体をしたドロル。マホトーンを使う。

攻略法 どの呪文もよく効くようだ。まずはマホトーンかラリホーからがいいのでは。

死霊の騎士
ガイコツ属

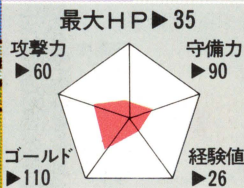
通用レベル 13〜

出現場所→P66、76

性格 戦いになれ、剣術に優れた力を持った騎士の亡霊だ。ホイミで傷を治してしまう。

攻略法 一撃で倒せるのでなければ、迷わずマホトーンを。強敵なので、HPの残りに注意。

死のさそり
サソリ属

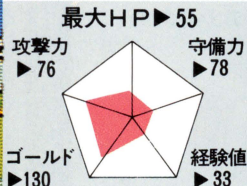
通用レベル 13〜

出現場所→P76

性格 死からよみがえった巨大なさそり。凄まじい堅さを誇る殻に身を包まれている。

攻略法 ラリホーをかけてから打撃で。鋼鉄の剣でも、かなりきつい。ギラは効果薄。

鎧の騎士

甲冑属

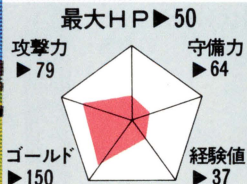
通用レベル 15～

出現場所➡ P76、78、80

性格 竜王の呪いで動く、甲冑の化物。マホトーンを繰り返し唱えてくる強敵だ。

攻略法 こちらのマホトーンは効きにくい。ラリホーは効くので、眠らせてから戦おう。

影の騎士

ガイコツ属

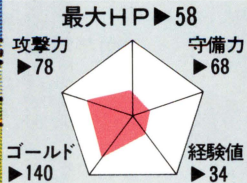
通用レベル 14～

出現場所➡ P76、78、80

性格 実体を持たない影。真黒なシルエットで現れ、こちらの攻撃をひんぱんにかわす。

攻略法 呪文は全く効かないので、地道に打撃だけで戦うしかない。逃げるのも１つの手。

メイジキメラ

キメラ属

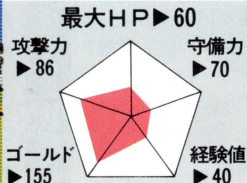
通用レベル 15～

出現場所➡ P76、78、80

性格 ラリホーを唱えながら飛び回る嫌な奴。力もあるので、眠らされたら終わりだ。

攻略法 まずはマホトーンで呪文封じ。ラリホーで眠らせてしまえば、簡単に倒せる。

キラーリカント

リカント属

通用レベル 15～

出現場所➡ P76、77、78、80、81

性格 血を見るのが何よりも好きだという残忍な獣人だ。鋭い爪で腹ワタまでえぐる。

攻略法 ラリホーで眠らせて打撃で倒すのがいいだろう。ベギラマを使うと楽に倒せる。

スターキメラ
キメラ属

通用レベル 16〜

出現場所→ P76、77、78、80、81

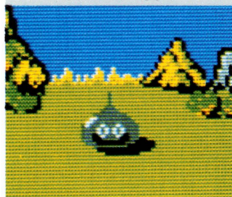
最大HP▶65
攻撃力▶86
守備力▶80
ゴールド▶160
経験値▶43

性格 恐ろしくすばやい、最強のキメラ。こいつの吐く炎は強力だ。ベホイミも唱える。

攻略法 まずはマホトーン。続いてラリホーを使えば、なんとか倒せるだろう。

メタルスライム
スライム属

通用レベル 13〜

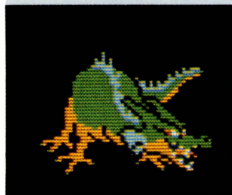
出現場所→ P76

最大HP▶4
攻撃力▶10
守備力▶255
ゴールド▶6
経験値▶115

性格 スライムの突然変異種。少数種のため防衛本能が強く、ギラを連発してすぐ逃げる。

攻略法 守備力が異常に高い上、呪文も効かない。ただし倒して得られる経験値は莫大だ。

ドラゴン
ドラゴン属

通用レベル 16〜

出現場所→ P73、77、78、81

最大HP▶65
攻撃力▶88
守備力▶74
ゴールド▶160
経験値▶45

性格 炎を吐き、恐ろしく鋭い爪で肉をえぐりとってくる。その力は骨をも砕くという。

攻略法 ラリホーが効くこともある。しかし、打撃だけで倒すしかないので、かなりの強敵。

大魔道
魔法使い属

通用レベル 17〜

出現場所→ P77、78、81

最大HP▶65
攻撃力▶80
守備力▶70
ゴールド▶165
経験値▶50

性格 竜王に魂を売り、魔道を極めた残忍な魔法使い。最強の攻撃呪文ベギラマを操る。

攻略法 こちらの攻撃呪文は効きにくい。マホトーンで呪文を押さえ込み、攻撃しよう。

ゴーレム
鉱石男属

通用レベル 15～ 出現場所→P78

性格 ある町の入口で、外敵の侵入を防ぎ続ける伝説の人造巨人。最強の破壊力を誇る。

攻略法 呪文は全く効かないが、あるアイテムで眠ってしまう。眠っている間に攻撃しよう。

悪魔の騎士
甲冑属

通用レベル 18～ 出現場所→P77、81

最大HP▶70
攻撃力 ▶94
守備力 ▶82
ゴールド ▶165
経験値 ▶54

性格 相手が死んでもなお、めった打ちにする残忍な鎧の化物。ラリホーを唱える。

攻略法 まずはマホトーンで呪文を封じよう。ラリホーは効かないが、ベギラマは有効だ。

キースドラゴン
ドラゴン属

通用レベル 18～ 出現場所→P81

性格 強力な炎で鉄をも焼きつくしてしまう、恐ろしいドラゴン。ラリホーが効かない。

攻略法 ベギラマは効かないことが多い。炎の剣かロトの剣がなければ、戦いは避けたい。

ストーンマン
鉱石男属

通用レベル 19～ 出現場所→P81

性格 岩石の塊だ。重く堅い腕をふり回して襲いかかる。生命力が高い強敵だ。

攻略法 ラリホーが効けば、後はベギラマか打撃で。レベル19程度なら充分戦えるだろう。

死神の騎士
甲冑属

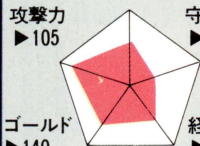
通用レベル 19〜

出現場所→P81

性格 全てを破壊するためだけによみがえった真紅の鎧。ベギラマとベホイミを唱える。

攻略法 呪文は効きにくいが、全く効かないわけではない。マホトーンさえ効けば倒せる。

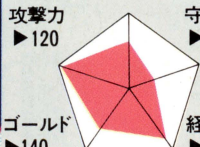
ダースドラゴン
ドラゴン属

通用レベル 19〜

出現場所→P81

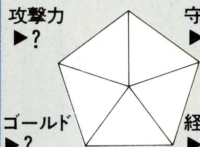
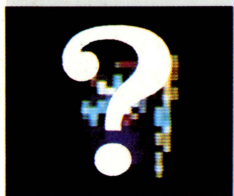
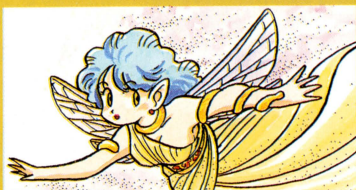
性格 燃えさかる炎を吐くドラゴンだ。ラリホーを唱え、眠ったところを攻撃してくる。

攻略法 呪文はまず効かないようだ。ベホイミで傷を治しながら、打撃で戦うのがいい。

竜王

通用レベル 20〜

出現場所→P84

性格 アレフガルドを恐怖のどん底に叩き落とした張本人。最強にして最大の敵だ。

攻略法 呪文は効かない。力で叩きのめせば、意外とあっさり倒せそうに見えるが……。

アレフガルドの伝説①

ここアレフガルドには、人々の間に永く語り継がれている、大地の精霊の伝説がある。大地の精霊ルビスは、遙かな昔に、緑あふれるこのアレフガルドの地を創造したという。

人々は、今もなにかにつけ、このルビスの名を口にする。精霊ルビスは人々の心の中に息づいているのだ。

大アイテム図録

武器・防具から、物語の進行に関わるアイテムまで、完全網羅。見知らぬアイテムを見つけた時は、これで調べてみよう。

1.武器や道具を使いこなそう

素手よりも、武器を装備して戦った方が、敵に大きなダメージを与えられる。また、傷を治す薬草などの道具も、旅の安全には欠かせない。

武器で攻撃力を高めるか、防具で守備力を高めるか。

長旅の必需品、薬草、キメラの翼などを売っている。

カギ、薬草は、それぞれ6つまでしか持てない。

2.武器や防具は下取りしてもらえる

武器屋で新しい武器や防具を買うと、自動的にそれまで使っていた武器や防具を半額で下取りしてくれる。ただし、道具屋では売れないので注意。

3.入手方法について

武器、防具は武器屋で、薬草、キメラの翼などは道具屋でそれぞれ買える。中には、宝箱を開けて入手するものや、ある品物(アイテム)と交換することでしか手に入らないものもある。また、「しらべる」コマンドで、ある場所を探すと見つかるものもあるのだ。

宝箱の中には、素晴しいアイテムが入っていることも。必ず開けてみよう。

全アイテム35種一挙公開

ドラクエⅠの世界に登場するアイテム全部を5つに分類。買値・使い方・効力などの正確なデータをイラストと共に判り易く紹介。

武器

竹ざお
Bamboo Pole

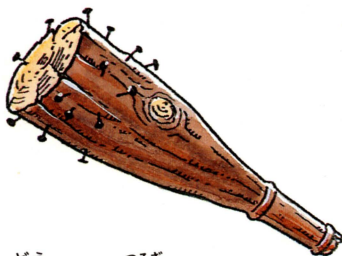
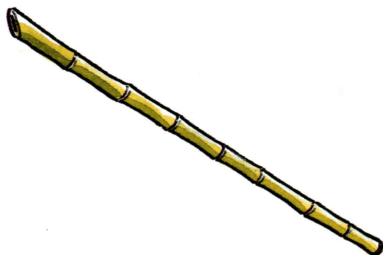
買値　10G	攻撃力 +2

青竹の先を斜(なな)めに切って、とがらせただけの簡単な武器。素手(すで)よりは少々ましな程度の攻撃力しかない。

入手方法▶ P62、79

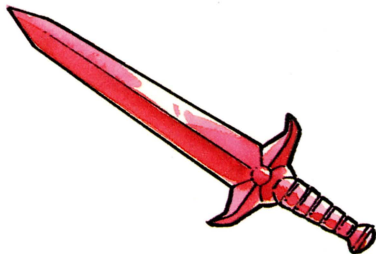
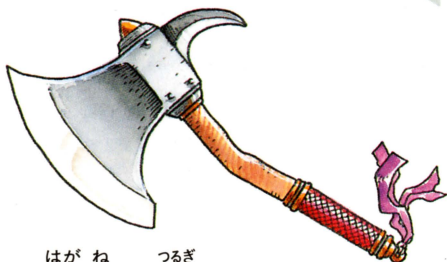
こん棒
Club

買値　60G	攻撃力 ＋4

樫(かし)の木の丸太(まるた)を削(けず)って握り易くし、表面に釘(くぎ)を打ちつけて威力を増したもの。敵にかなりの打撃を与えられる。

入手方法▶ P62、65、79

銅(どう)の剣(つるぎ)
Copper Sword

買値　180G	攻撃力 ＋10

青銅を鋳型(いがた)に流しこんでつくった長剣。剣としての切れ味には欠けるが、こん棒よりははるかに強力である。

入手方法▶ P62、65、69、74、79

鉄の斧
Hand Axe

買値 560G	攻撃力 ＋15

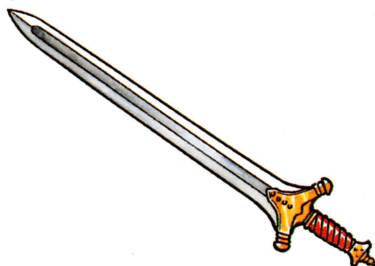
全体が鉄でつくられた戦闘用の斧。その重さゆえに、敵にかなりのダメージを与えることができる、強力な武器だ。

入手方法 ▶ P65、69、74、79

鋼鉄の剣
Broad Sword

買値 1500G	攻撃力 ＋20

堅固な鋼鉄でつくられた長剣。その鍛え上げられた刃の切れ味は、鉄の斧の比ではない。一番剣らしい剣といえる。

入手方法 ▶ P74、79

炎の剣
Flame Sword

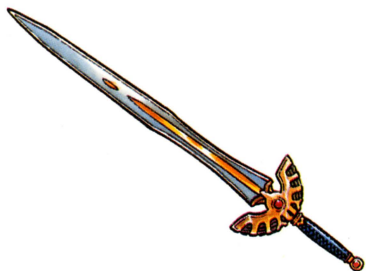
買値 9800G	攻撃力 ＋28

その刃から高熱の炎を発し、いかなる鎧をも切り裂く力があるという魔力を帯びた剣。店で買える最高の武器だ。

入手方法 ▶ P79

ロトの剣
Roto's Sword

非売品 下取り価格 1G	攻撃力 ＋40

勇者ロトが使っていたといわれる伝説の剣。鋼鉄をも断ち切る圧倒的な破壊力を持つと伝えられている。真の勇者のみが持つことができる最強の武器だが、現在そのありかは誰も知らない。

防具〈鎧〉

布の服
Clothes

買値 20G	守備力 ＋2

厚い麻布(あさぬの)でつくられた服。防具としてはたいした守備力はないが、裸でいるよりは敵から受けるダメージが小さくなる。

入手方法 ▶ P62

皮の服
Leather Armor

買値 70G	守備力 ＋4

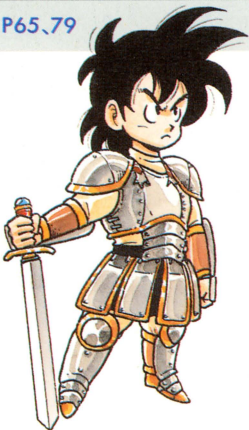
丈夫ななめし皮をはり合わせてつくった、戦闘用の服。軽いので着る者の動きを妨(さまた)げない上、布の服よりは防御力がある。

入手方法 ▶ P62、65、79

くさりかたびら
Chain Mail

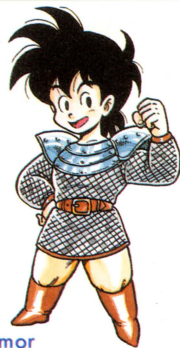
買値 300G	守備力 ＋10

細い金属の糸で、2重3重に編みあげられた鎧(よろい)。かなりの防御力があるわりに、軽くて動きやすいのが利点だ。

入手方法 ▶ P65、79

鉄(てつ)の鎧(よろい)
Half Plate Armor

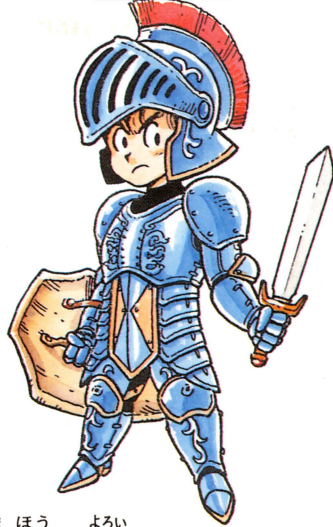
買値 1000G	守備力 ＋16

叩(たた)いて伸ばした鉄板でつくられた強力な鎧(よろい)。重くて動きにくいという欠点はあるが、守備力は、かなり高くなる。

入手方法 ▶ P65、69、74

鋼鉄(はがね)の鎧(よろい)
Full Plate Armor

買値　3000G	守備力 ＋24

加工された鋼鉄製の部品を組み上げた鎧(よろい)。体の全身を守ることができるので、これを装備すると守備力が大幅に上がる。

入手方法 ▶ P69、74、79

魔法(まほう)の鎧(よろい)
Magic Armor

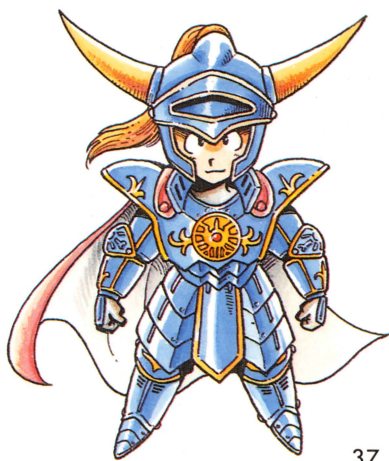
買値　7700G	守備力 ＋24

ミスリル銀という特殊金属でつくられた、魔力を秘める鎧(よろい)。呪文攻撃のダメージを軽減する上、歩くとＨＰ(ヒットポイント)が回復する。

入手方法 ▶ P74、79

ロトの鎧(よろい)
Koto's Armor

非売品 下取り価格 1G	守備力 ＋28

かつて勇者ロトが身につけていた、神秘的な防御力を持つ鎧(よろい)。装備すると、沼地やバリヤーの上を歩いてもＨＰ(ヒットポイント)が減らなくなる上、１歩あるくごとにＨＰ(ヒットポイント)１を回復する。

防具〈盾〉

皮の盾
Leather Shield

買値 90G	守備力 ＋4

堅い木の板に、牛や羊の皮をにかわで貼りつけたもの。軽くてあつかいやすいので、最も一般的に使われている盾だ。

入手方法 ▶ P62、69

鉄の盾
Iron Shield

買値 800G	守備力 ＋10

厚い鉄板でつくられた大型の盾である。重くて多少あつかいづらいが、防御力は皮の盾の比ではない。

入手方法 ▶ P65、79

水鏡の盾
Silver Shield

買値 14800G	守備力 ＋20

その磨き上げられた白銀の表面が、あらゆるダメージを受け流す。鉄の盾の2倍の守備力を誇る、最強の盾だ。

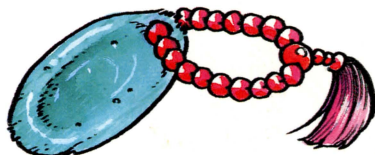
入手方法 ▶ P79

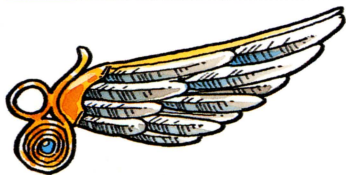
道具

薬草
Medical Herb

買値	
24G	ひとつで20～35のＨＰを回復。遠出する時は、もっていこう。
	入手方法▶P62、65、69、79

たいまつ
Torch

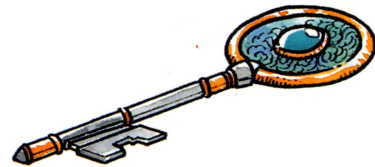
買値	
8G	洞窟内で自分の周囲を照らす道具。地上に出るまで消えない。
	入手方法▶P62、65、69、79

竜のウロコ
Dragon's Scale

買値	
20G	不思議な力を持ったお守り、身につけると守備力が少し上がる。
	入手方法▶P62、65、69、79

キメラの翼
Chimera's Wing

買値	
70G	雷に打たれて死んだキメラの翼。使うと、一瞬で城まで戻れる。
	入手方法▶P69、79

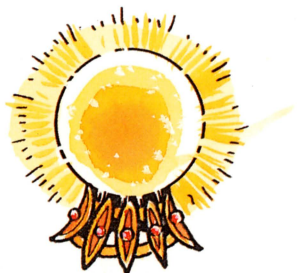
鍵
Magic Key

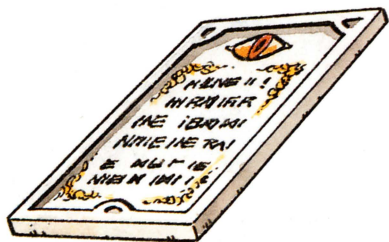
買値	
53G 85G 98G	どんな扉でも開けることができる魔法の鍵。あまりできがよくないので、１度使うと壊れる。

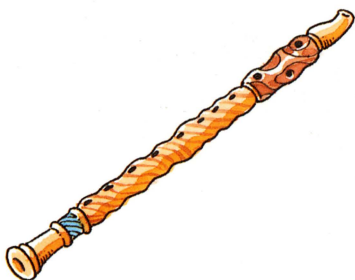
聖水
Holy Water

買値	
38G	自分より弱い敵を封じ込める力を持った魔法の水。体にふりかけると一定時間だけ効果がある。

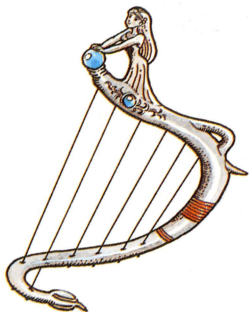
重要アイテム

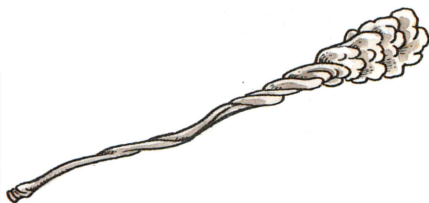
光の玉
Ball of Light

ラルスⅠ世の時代、勇者ロトが神から授かり、闇の支配者を封じ込めたもの。竜王がこの玉を闇に閉ざし、再び平和を奪ったことから物語は始まる。

石板
Monolith

ロトの洞窟の奥に置かれている宝箱に入っている。勇者ロトが、竜王の今日あることを予知して、子孫へとあてたメッセージが書き記された石板。

妖精の笛
Fairies' Flute

妖精たちがつくった笛で、その音色は聴く者の心をなごませる。ある特定のモンスターを眠らせるためのアイテム。温泉のわき出る村に落ちている。

銀の竪琴
Silver Harp

その昔、吟遊詩人ガライが持っていたといわれる竪琴。かき鳴らすと、モンスターを突然呼び寄せてしまう。これを持って、あるほこらへ行ってみよう。

雨雲（あまぐも）の杖（つえ）
Staff of Rain

一見魔法使いの使う武器のようだが、聖なるアイテムである。空に広がる黒雲の象徴（しょうちょう）として、賢者によって守られている。

太陽の石
Stone of Sunlight

かつて勇者ロトが、魔王との戦いに用いたと伝えられる光り輝く石。しかし、これをどうやって使うのかは不明。現在は、ある賢者の手に託（たく）されている。

王女の愛
Rola's Love

美しいローラ姫のため、勇敢に魔物と戦った勇者への王女からの愛の証（あかし）。自分のいる地点からお城までの距離と次のレベルまでの必要経験値がわかる。

ロトのしるし
Emblem of Roto

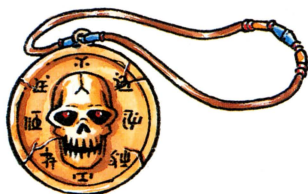
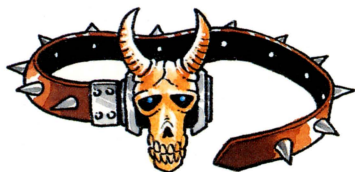
勇者ロトの血を引きし後継者（こうけいしゃ）であるという印（しるし）。魔の島へ渡るためには、絶対必要とされているが、これがどこにあるのかは、メルキドの長老だけが知る。

虹のしずく
Rainbow Drop

７色に光り輝く宝玉（ほうぎょく）。ある場所で使うと、天空に美しい虹の掛け橋がかかるという。だが、そのありか、および入手方法はまったく不明である。

呪いのアイテム他 （ドクロマークは、そのアイテムが呪われていることを示す）

呪いのベルト
Cursed Belt

売り値　180G
身につけると呪われ、体を締めつけられてしまう。呪われると城に入れなくなるので、手に入れたら売るしかない。万一呪われたらラダトームの町へ。

死の首飾り
Death Necklace

売り値　1200G
呪いのベルト同様、身につけると呪われてしまう。やはり、ラダトーム城に入れなくなるので売ってしまおう。岩山の洞窟で、まれに見つけられる。

戦士の指輪
Ring of Fighter

売り値　15G
勇者ロトと共に戦った戦士が身につけていたと伝えられる指輪。装備することができるが、効果はあるのだろうか。岩山の洞窟の宝箱で見つけることができる。

アレフガルドの伝説②

その昔、アレフガルドは闇の大魔王に支配される暗闇に覆われた国だった。しかし、ロトと呼ばれる勇者が、光の玉の力を借りて大魔王を倒し、世界に平和と光をもたらした。ところが竜王は、その玉を奪って世界を手中に収めてしまったのである。

呪文大全

冒険の勇者は、戦士であると同時に一流の呪文使いでなくてはならない。これが、君が覚えていく呪文のすべてだ！

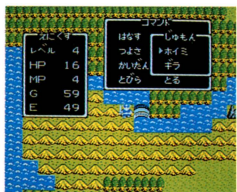
1.レベルが上がると呪文を覚える

勇者は、レベル3になると初めてホイミという体力回復の呪文を覚える。以後、呪文を覚えるレベルというのは決っており、それらのレベルに達するごとに、1つずつ呪文を会得(えとく)して行くのだ。

待望のレベルアップの時。果してどれだけ能力が上がるのか。緊張の一瞬だね。

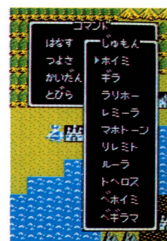
なんと、新しい呪文を覚えた！　これでまた一歩、真の勇者に近づいたのだ。

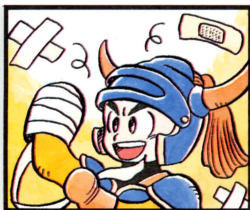
2.呪文を唱えるとMP(マジックパワー)を消費する

呪文を唱えると、そのたびにMP(マジックパワー)を消費する。しかし、それぞれの呪文の効果が違うように、MP(マジックパワー)の消費量も全々違う。くれぐれも、無駄使(むだづか)いには注意しよう。

えにくすは、HPが減ったのでホイミの呪文を唱えた。

えにくすの体力は回復した。しかし、MPが減っている！

3.覚える呪文は全10種類

レベル19で最後の呪文ベギラマを覚えてしまうと、勇者は10種類すべての呪文が使えるようになる。あらゆる攻撃法を身につけた、完全無欠(かんぜんむけつ)の戦士になれるのだ。

ついにすべての呪文を覚えたぞ。これで竜王打倒も夢ではなくなった。いざ、戦いを挑もう！

ホイミ

習得レベル　3

使用時期▶いつでも

消費MP▶4

怪物たちとの戦いで傷ついた時、これを唱えよう。宿屋に泊らずとも傷を治せるという。移動中、戦闘中とも使え、一回で約10～15ポイントのＨＰが回復する。

ギラ

習得レベル　4

使用時期▶戦闘中

消費MP▶2

唱えた者の指先から火球が飛び、敵を攻撃する呪文である。１回の攻撃で与えられるダメージは、５～12ポイントだ。弱い怪物なら一撃で倒せるだろう。

ラリホー

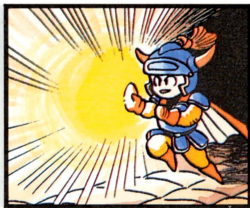
習得レベル　7

使用時期▶戦闘中

消費MP▶2

敵の脳神経をまひさせ、眠らせてしまう呪文である。この呪文が効いている間は、敵を好きなだけ攻撃できる。

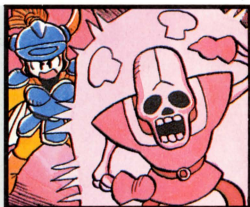
しかし、必ず眠らせることに成功するとは限らない。

レミーラ

習得レベル　9

使用時期▶移動中

消費MP▶3

洞窟内でこの呪文を唱えると、たいまつよりもはるかに明るい光があたりを照らす。ただし、この光には時間制限があり、しだいに暗くなり消えるので注意。

マホトーン

習得レベル　10

使用時期▶戦闘中

消費MP▶2

怪物たちの使う呪文を、封じこめてしまう魔法だ。強力な呪文を使って攻撃してくる敵に出会った時にこれを唱えれば、かなり戦闘が楽になるだろう。

リレミト

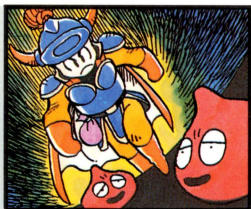
習得レベル　12
使用時期▶移動中
消費MP▶6

洞窟の奥深くで道に迷ってしまったり、地上へ戻る体力が無くなった時、この呪文を唱(とな)えるとよい。一瞬のうちに、その者は地下から地上へ脱出できるという。

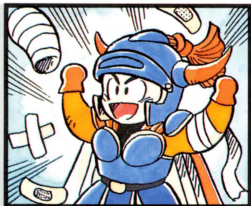
ルーラ

習得レベル　13
使用時期▶移動中
消費MP▶8

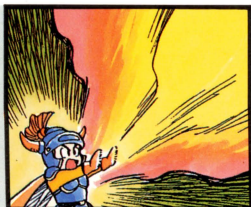
ラダトームの城から、はるか遠くへ旅に出て、もはや体力が底をついてしまった。そんな時にこの呪文を唱(とな)えよう。一瞬のうちに空を飛んで城へ戻れるのだ。

トヘロス

習得レベル　15
使用時期▶移動中
消費MP▶2

この呪文を唱(とな)えた者の身体は、聖なるオーラで包まれ、しばらくの間怪物たちを寄せつけなくなるという。ただし、洞窟の中や、強力な怪物に対しては効果なし。

ベホイミ

習得レベル　17
使用時期▶いつでも
消費MP▶10

ホイミをはるかに強力にした呪文で、一回で約85～100ポイントものＨＰ(ヒットポイント)を回復できる。一度に大ダメージを与えてくる、強い敵との戦闘には必須(ひっす)の魔法だ。

ベギラマ

習得レベル　19
使用時期▶戦闘中
消費MP▶5

唱(とな)えた者の指先から激しい稲妻(いなづま)がほとばしり、敵を攻撃する強力な呪文である。与えるダメージは約65ポイントに達し、ほとんどの怪物に死をもたらすであろう。

ゲームの進め方・実践編

さて、それでは誌上で実際にゲームを始めてみよう。今から君は、伝説の勇者ロトの血を引く、若き勇者だ。いざ、冒険の旅へ！

第1章 ラダトームの城

古の昔、まだ闇の国と呼ばれていたアレフガルドの地には、恐るべき魔王が君臨していた。その魔王を滅ぼし、この国に永遠とも思える平和の光をもたらしたのが、勇者ロトだ。しかし、今また…

❶ 王様の話を聞こう

操作方法

①タイトル画面でＳＴＡＲＴを選び、勇者の名前を登録。
②画面が王様の部屋になったら、Ⓐボタンを押す。

君は今、アレフガルドを治める、ラダトーム城の王、ラルス16世に謁見している。
王様は、君の来るのを、首を長くして待っていたのだ。

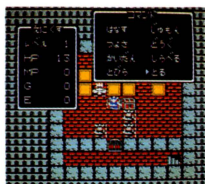
君の祖先は、偉大な勇者だった！　しかしその勇者ロトが築いた平和が、悪魔の化身・竜王によって乱されている！　最早、この国を救えるのは、君だけだ。

竜王は、魔物達を封じ込めていた光の玉を盗み出してしまったらしいぞ！
何としても竜王を倒し、この国に平和を取り戻すのだ！

冒険メモ①

王様の話では、竜王って奴が城から光の玉を奪い去ったために、モンスターが世界中に出現するようになったらしい。ぼくも、祖先である勇者ロトのように、竜王から光の玉を取り返し、モンスター共を再び封じこめてやる。

王様は宝箱を取ってから、兵士に旅の知識を聞けと言ってくれた。まずはその言葉に従おう。

2 宝箱を開ける

王様は旅立つ君のために、3つの宝箱を用意していた。
王様に言われた通りに、まずはこの宝箱を開けて、中身を手に入れよう。

宝箱を開けると、120ゴールドのお金が入っていた。他の2つは鍵とたいまつだ。取ったら、「どうぐ」コマンドを使い、持っているのを確認してみよう。

操作方法

①✚で勇者を移動させ、宝箱の上に重ねる。②Ⓐボタンでウィンドウを開き、「とる」に▶(カーソル)を合わせⒶボタン。

冒険メモ②

王様はぼくにお金とたいまつ、それに魔法の鍵をくれた。
でも、まだ使いみちが判らないな……

3 兵士の話を聞く

そうか、となり町で武器と防具が買えるのか。
これで当面の目標は決まった。まずは、となり町を目指すのだ。
しかし、あせってはいけない。他の兵士の話を聞いておこう。

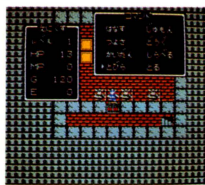
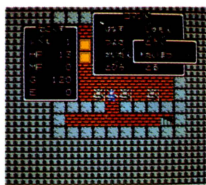
なんと、衝撃の事実！　王の娘、ローラ姫が、魔物達にさらわれていたとは。
一体、姫は無事なのだろうか……。竜王を倒す前に、まずは姫を探し出さなければ！

操作方法

①勇者を移動し、話したい人にぴったり付ける。②「はなす」のコマンドを入力。③相手のいる方向を入力。

冒険メモ③

となり町で武器が手に入ることや、宿屋で傷が回復することを知った。姫はいつか必ず探し出すぞ。

4 扉を開けよう

もうひとりの兵士が話してくれたのは、扉の開け方だった。
さっき宝箱で手に入れた鍵はここで使うものだったのだ。早速、扉の前へ移動だ。

おお！　扉が開いた。
「どうぐ」のコマンドで、持ち物を見てみよう。兵士に言われた通りに、一度使った鍵はなくなっている。

操作方法

①勇者を移動し、扉の前に立たせる。②「とびら」のコマンドを入力。ただし開くごとに鍵がひとつ消える。

冒険メモ④

教えてもらった通り、扉は開いた。「どうぐ」で鍵を使っても扉は開くようだ。

❺ 階段をおりて1階へ

王様の部屋を出ると、右側に下りの階段がある。
　この階段以外に進むところはなさそうだ。
　とりあえず、この階段で、下のフロアへ降りてみよう。

階段を降りると、そこは城の中心の広間だった。城の兵士や、男の人、女の人の姿が見える。商人や老人もいるようだ。
　城の外に出る前に、まずはこの人達に話を聞いてみよう。

操作方法

①勇者を移動し、階段の上に重ねる。②Ⓐボタンでウィンドウを開き、「かいだん」のコマンドを入力。

冒険メモ⑤

　階段の下は城の1階だった。何か大切な情報が聞けるかも知れないから、城の人と話してみよう。

❻ 城の人の様子は……

操作方法

①勇者を移動し、話したい人にぴったり付ける。②「はなす」のコマンドを入力。③相手のいる方向を入力。

おお、これはいいことを聞いた！　復活の呪文があれば、冒険を途中でやめても、その続きができるのだ。
　復活の呪文は、王様が教えてくれる。 ▶P20　復活の呪文

一見、平和そうに見える城の中にも、魔物達を恐れ、悲しみにくれる人々がいる。
　この人達に再び平和を取り戻してやれるのは、勇者である君だけなのだ！

そうか、王様がくれたたいまつは、洞窟で使うものなのか。
　洞窟の中は真暗闇で、明かりがないと何も見えない。しかし、たいまつを使えば、自分の周りを照らすことができるのだ。

なるほど、モンスターを倒して、戦いの経験を積めばいいのか。経験値がある値に達するとレベルが上がって、君はより強い勇者に成長するのだ。

冒険メモ⑥

　城の人々から、冒険に役立ついろんな話を聞いた。魔物達に滅ぼされた町もあるらしい。扉を見つけたが鍵がないので開けられないのが残念だ。

第2章 ラダトームの町

兵士に聞いた通り、城の西に見える城下町で武器や防具を買い、冒険のしたくを整えよう。それまではモンスターに出会っても、逃げるのが一番だ。

❶ 武器を買う

操作方法

①「はなす」で、カウンター越しに店内の人と話す。②品揃えが表示されたら、ほしい物に▶(カーソル)を合わせ、Ⓐボタン。

剣と盾の看板が見える。どうやらここが武器屋のようだ。

さーて、何を買おうか？ 銅の剣を買うにはお金が足りない。

こん棒と布の服を買った。攻撃力と守備力が少し上がった。

冒険メモ⑦

武器屋では、何種類かの武器と防具を売っていた。値段の高いものほど、強力らしい。ぼくはまず、こん棒と布の服を買った。

攻撃力や守備力をアップするため、お金がたまったら、より強い武器や防具に買いかえよう。

❷ 町の人の話を聞こう

北に行くと町があるのか。次の目標はこのガライの町だな。

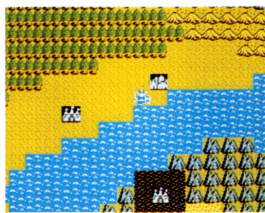
城から離れて遠くへ行くほど、強いモンスターが現われるのだ。

冒険メモ⑧

恐ろしい毒の沼地のことや、どこかの町で鍵を売っているといううわさも聞いた。

呪われたら来なさいと言った老人もいたな。

第3章　フィールドへ

武器や防具を買い揃えたら、いよいよモンスターの待つフィールドへと出発だ。HPに気を付け、いつでも宿に泊まれるよう、町の近くで戦おう。

① スライム出現！

操作方法

①モンスターと出会うと戦闘画面に。②▶でコマンドを選び、Ⓐボタンで入力。▶P13　戦闘時のコマンド

フィールドを歩いていると、突然スライムが現われた！　かわいい顔をしてるけど、こいつもれっきとしたモンスターだ。「たたかう」のコマンドを入力。

よーし、スライムに1ポイントのダメージを与えたぞ。
しかし安心するのはまだ早い。次はスライムが、君めがけて攻撃をする番だ。

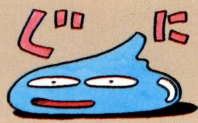
うわ！　スライムの攻撃だ……しかし、布の服のおかげか、ダメージなしですんだぞ。
どうやらこの調子なら、余裕で戦えそうだ。

再び「たたかう」のコマンドで攻撃！　スライムに3ポイントのダメージを与えた。
次にはまたスライムの攻撃だ。と、思ったら……

おお！　スライムを倒したぞ。簡単に倒せただけあって、経験値もゴールドも1ずつしか手に入らなかったが、『チリも積もれば山となる』だ。

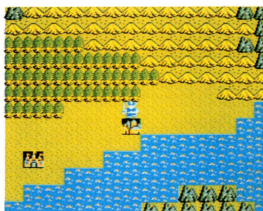
スライムと何匹か戦ううちに、HPが減り、画面が赤くなってしまった。こうなると危険だ。町に帰り、宿屋に泊まって、体力を回復しよう。

冒険メモ⑨

武器と防具のおかげか、スライムとは互角に戦える。でも画面が赤くなるまで戦うのは危ないな。もし敵に会って逃げそこなったら、死んでしまうかも。

第4章　再び町へ

戦闘で、HPが減ったら、必ず宿屋で回復しよう。町へ帰る途中で敵に会い、攻撃を受けることもあるから、HPに余裕のあるうちに、町を目指そう。

操作方法

①宿屋のカウンターの前に立ち、「はなす」。②宿の主人に、泊まるか尋ねられたら、「はい」を選び、Ⓐボタン。

❶ 宿屋に泊まる

「ＩＮＮ」の看板のある店が、宿屋だ。

なになに、一晩６ゴールドか。それでＨＰが最大まで回復するなら、安いもんだ。よし、泊まろう。

チャイムが鳴って、あっという間に一晩経ってしまった。

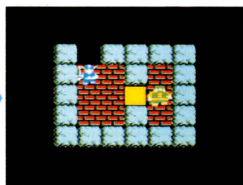
ＨＰも最大値まで戻っている。モンスターとの戦いで傷付いた体が、すっかりもと通りに回復したのだ。

冒険メモ⑩

宿屋に泊まって一晩ぐっすり寝たら、昨日の戦いで受けた傷も全快したようだ。気分も新たに出発だ。

❷ 屋根の下には?

町の中を歩いていたら、何やら銀色の建物を発見。

近くの男の人に聞いてみると、どうやら中に入れるらしい。よし、入ってみよう。

中に入ると、カウンターの向こうに商人がいた。どうやらここは、お店らしい。

さっそくカウンター越しに、商人に話しかけてみよう。

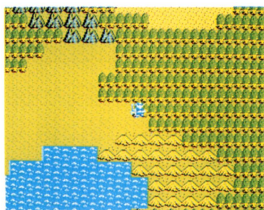
ここは、道具屋だった。

よし、ここはひとつ、お金に余裕もあることだし、薬草でも買っておくか。薬草を使えば、いつでもＨＰを回復できるのだ。

冒険メモ⑪

屋根の下に入ってみたら、道具屋だった。この町にはもうひとつ屋根のある建物があるけど、扉があって入れないのが残念だ。

道具屋の品物は、冒険の手助けとなるものばかりのようだ。ここでは持ち物を売ることもできる。

宿屋でHPも回復し、薬草も手に入れた。次は、レベルアップを目指して、再びフィールドへと出掛けよう。モンスターを倒して経験を積むのだ。

❶ 戦闘開始だ！

町を離れ、北へ歩いていたら、突然ドラキーが現れた！
とりあえず攻撃してみよう……うわっ、たった１ポイントしかダメージが与えられない！

ドラキーの反撃だ！　痛い、３ポイントものダメージ受けてしまった。やっぱりまだこいつと戦うのは早すぎたんだろうか……。

３度目の攻撃をしても、まだドラキーを倒せない。HPは奴の強力な攻撃で減る一方だ。
よし、さっき買っておいた薬草で、HPを回復しよう。

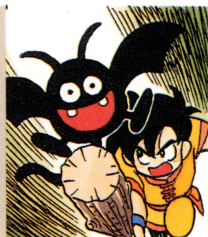
「どうぐ」コマンドで薬草を使った。HPが回復した。
これでまだしばらくは、ドラキーとの戦闘を続けることができるはずだ。

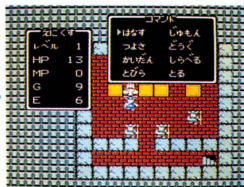
やった！　ついにドラキーを倒した。しかし、薬草を持っていなかったら、どうなっていたか判らない。やはり、レベルが上がるまで、遠出はやめよう。

レベルが上がれば呪文も使える

レベル３になると、勇者はホイミの呪文を覚える。これはHPを回復する呪文だ。さらにレベル４では、攻撃呪文のギラを覚える。
戦闘中に呪文を使えば、より有利に戦えるはずだ。

冒険メモ⑫

やはりドラキーは強かった。薬草がなければ死んでいた。ゴールドがたまったら、武器や防具を買い代えて、パワーアップしよう。

❷ 死んでしまうとは……

長い旅の途中では、運悪くモンスターとの戦闘に敗れることもある。
無理な戦いをモンスターに挑み、ついにＨＰ(ヒットポイント)が0になってしまった……。

気が付くとラダトームの城の王様の前にいた。
王様にひとしきりしかられた後に、状態表示のウィンドウをよく見ると、なんと持っていたお金が半分に減っている……。

冒険メモ⑬

死んでもラダトームで生き返ることができるが、所持金が半分になることを知った。せっかく集めたゴールドを減らさないためにも、ＨＰ(ヒットポイント)に気を付けて、死なないようにしよう。

❸ レベルアップ!

スライムベスを倒した。すると、ファンファーレが鳴った。
これは、レベルが上った合図だ。Ⓐボタンを押して、メッセージを進めてみよう。

力が１ポイント上った! 最大ＨＰ(ヒットポイント)が６ポイント増えた! レベル２の勇者に成長したのだ。「つよさ」のコマンドを使って、成長を確認してみよう。

力が上がった分、攻撃力もアップ。これで敵に与えるダメージが大きくなった。また最大ＨＰの増えた分、敵からのダメージに耐えられるようになった。

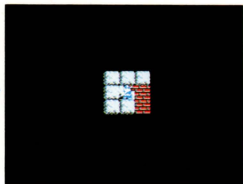
レベルが上がったら王様に会っておこう

王様と話すと、次のレベルになるのに何ポイントの経験が必要か教えてくれる。

冒険メモ⑭

レベルが上がり、力と最大ＨＰ(ヒットポイント)が増えた。こうして、レベルが上がるたびに、少しずつ、力・すばやさ・最大ＨＰ・最大ＭＰ(マジックパワー)が増え、呪文を覚えて、ぼくは強くなっていくんだ。
よし、次のレベル目指して、また頑張ろう!

第6章　ロトの洞窟にて

北方の砂漠にある洞窟。これこそ、勇者ロトが悪を滅ぼした後に訪れた洞窟だ。ここでは魔物は出ない。ロトの聖なる力は今も働いているのか……。

❶ たいまつを使おう

ウワサで聞いたガライという町を探して北へ進むと、洞窟の入口を発見した。

入ってみると中は真暗だ。旅立つ時に王様にもらったたいまつを使おう。

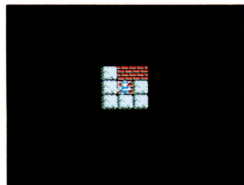
たいまつを使った！　炎があたりを照らし出す。しかし、明かりが小さくて、数歩先は暗闇のままだ。ただし、たいまつは、一度使うと洞窟を出るまで消えないのだ。

操作方法

①「どうぐ」のコマンドを入力。②持ち物が表示されたら、使う物（たいまつ）に▶を合わせ、Ⓐボタン。

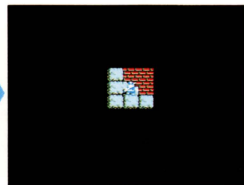
冒険メモ⑮

王様にもらったたいまつが闇を照らす。どうやら魔物は出ないようだけど、何か隠されているのかな。

❷ 洞窟内を探険

洞窟内の通路は、石壁に仕切られて迷路のようになっている。

この洞窟では、モンスターは現われない。あせらずに先へ進もう。

下り階段を発見！　何度となく壁にはばまれ、行きつ戻りつした末に、ここまで来たのだ。

この階段の下には、きっと何かあるはず。迷わず降りよう。

階段を降りると、また、迷路のような壁が続いていた。

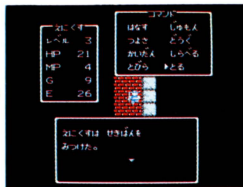
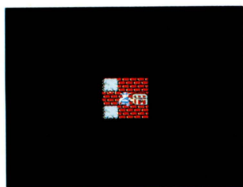
階段を降りたら何か見つかるかと思ったが、そんなに甘くはなかった。迷路を先へ進もう。

冒険メモ⑯

たいまつの明かりで少し先は見えるけど、つい行き止まりに引っかかってしまう。２回も入口への階段に戻ったけどやっと下に行く階段を見つけた。本当に何もないんだろうか。ただの洞窟じゃなさそうだけど……。

③ 石板を見つけた!

操作方法

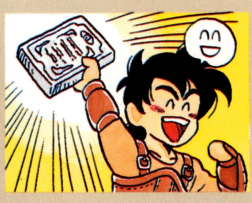
①勇者を移動し、宝箱の上に重ねる。②「とる」のコマンドを入力（ただし、石板は持ち物の中には残らない）。

ついに、この洞窟内にたったひとつしかない宝箱を探しあてた。長い歳月の間、勇者の訪れるのを待っていた宝箱が、今開けられようとしている。

宝箱の中に、石板を見つけた!石板には、何やら文字らしきものが刻まれている。

Ⓐボタンでメッセージを進めて、その文字を読んでみよう。

何と、この石板は、伝説の勇者ロトの残したものだった!魔の島へ渡るには、3つのアイテムが必要だと書いてある。君のために記されたメッセージだ。

冒険メモ⑰

長いこと洞窟の中をさまよっていたが、ついに宝箱を見つけた。それも勇者ロトのメッセージが刻まれた石板を!　ぼくは自分のなすべきことを知ると同時に、傷つき失なわれた力がよみがえるかのような感動を覚えた。

④ 今日の冒険はここまで

王様の待つラダトームの城へと帰って来た。王様は心良く迎えてくれた。

無事に帰ってきた君に、王様は、あとどれくらいでレベルアップするか数えてくれる。

王様はさらに、復活の呪文を教えてくれる。

この呪文は、次に冒険の続きをするのに必要だ。冒険を終りにする時は、メモしておこう。

▶P10　コンティニュー

操作方法

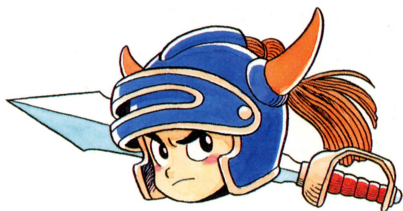
①ラダトーム城の王様と、「はなす」。②王様が教えてくれる復活の呪文をメモする。③電源を切る。

冒険メモ⑱

念のため、復活の呪文を2回聞き、メモしておいた。電源スイッチを切ってゲームを終ろう。

◎この物語の続きは、君自身の手で作り上げよう!

レベル別

冒険の心得

勇者には、その時々のレベルに応じた、とるべき行動というものがある。的確に状況判断し、決して無理はしない。そういう冷静な戦い方こそ、勇者にふさわしい冒険の仕方なのだ。

こん棒と布の服。粗末な装備にも真の勇者はへこたれない。スライムやスライムベスと戦ってレベルアップを目指す。宿屋にすぐ戻れるようにラダトームの町近くで戦おう。

ＨＰを回復するホイミの呪文を覚える。これで、ラダトームを離れ、すこし遠出ができるようになる。
北へ進み、ロトの洞窟やガライの町へ行ってみよう。

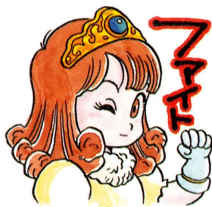
攻撃呪文のギラを覚え、格段に戦闘が有利になる。大さそりやメイジドラキーとも戦えるようになる。
マイラの村を拠点にして、雨のほこらも訪ねてみよう。

そろそろ鉄の武器・防具で装備を充実させよう。そのためには、岩山の洞窟へ行くのが一番だ。地下２階には、ゴールドのたくさん入った宝箱がある。ここでお金を稼ごう。

沼地の洞窟を通り、いよいよ南の島へ渡ろう。薬草を買えるだけ買ってから出発だ。たいまつも忘れずに。
リムルダールの町では、重要な情報がたくさん聞ける。

魔法の鍵を手に入れたら、それまでに訪（おとず）れた町に帰り、扉を開けてみよう。そこで得た情報をもとに、レベルアップを計（はか）りながら、ガライの墓を探し出すのだ。

レベル13ぐらいになったら、いよいよローラ姫救出だ。薬草をたくさん買いこんで、あの洞窟へ。

レベル15で魔物封じのトヘロスの呪文を覚えればメルキドの町を目指す旅が、容易になるだろう。

ドラクエⅠ 冒険目安表

戦いの旅を繰り返し、勇者のレベルが上がるにつれ、冒険は次々と新しい展開を迎える。

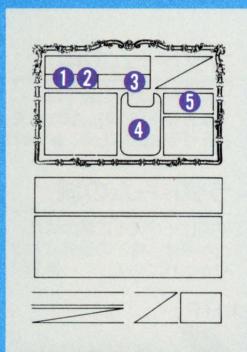
この表は、勇者の成長に見合った平均的な冒険の進め方を示したものだ。次の目的地を決めたり、武器や防具を買い代える時のひとつの目安として、君の冒険に役立ててほしい。

レベル	おぼえる呪文			到達目標	装備させたい武器・防具	対等に戦える代表的モンスター
	攻撃	守備	その他			
1				ラダトームの町	↓	スライム
2					皮のアイテム	スライムベス
3		ホイミ		ロトの洞窟	(こんぼう 銅の剣)	
4	ギラ			ガライの町		魔法使い
5				マイラの村	↓	大さそり
6				雨のほこら	鉄の	
7	ラリホー			岩山の洞窟	アイテム	がいこつ
8				沼地の洞窟		
9			レミーラ	リムルダールの町	↓	リカント
10	マホトーン					
11				ガライの墓	鋼鉄のアイテム	ドロルメイジ
12			リレミト			ゴールドマン
13			ルーラ	聖なるほこら	↓	キメラ
14					強力	
15			トヘロス	メルキドの町	アイテム	
16					(魔法の鎧 炎の剣 水鏡の盾)	ドラゴン
17		ベホイミ		ドムドーラの町		
18					↓	
19	ベギラマ			竜王の城	ロトのアイテム	
↓					↓	

世界の章

町・村・城・ダンジョン解説

このページの読み方

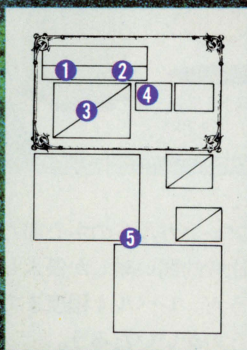
町・村・城ページ

❶宿屋　宿屋の宿泊料は、町や村によって異なる。それぞれの宿屋の値段を示す。

❷店　町や村には道具屋や武器屋等の店がある。その町には何があるのかを記号で紹介。

❸扉・宝箱　町や村には宝箱や、鍵がないと開かない扉がある。宝箱の数と扉の数を示す。

❹町の人々　町・村・城では、住民と話をすることができる。住民の職業と人数を示す。

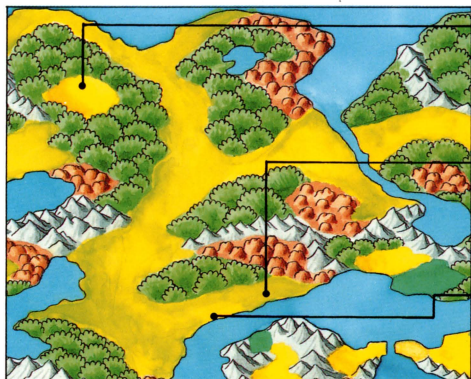
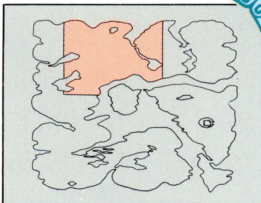
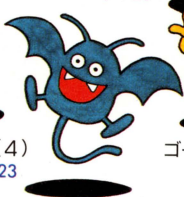
❺ラダトームの城から　その町・村までのラダトームからの方角と歩数を参考までに示す。

ダンジョンページ

❶到達レベル　そのダンジョンに行くのに必要な、勇者の平均的レベルを示す。

❷扉・宝箱　そのダンジョン内にある、扉及び宝箱の数を示す。

❸出現モンスター　そのダンジョンに住むモンスター。その最大ＨＰを(　)内に示す。

❹ラダトームの城から　そのダンジョンの入口の、城からの方角と距離を示す。

❺ダンジョンマップ　そのダンジョンの各フロアごとのマップを、全て同一縮尺で示す。

ここから冒険は始まる

ラルス16世王の命（めい）を受けた君の最初の地、それがこの平野である。

ここはアレフガルドの中心部だけあって、比較的弱い敵しか侵入していないようだ。レベル４程度までは、ここで戦うのがいいだろう。

ラダトーム平野

ラダトームの城

アレフガルドを治める、ラルス16世の城。新たなる勇者の冒険はここから始まる。

▶2
▶8

旅の中心となる城

冒険の出発点であり、復活の呪文も聞ける、重要な城だ。まずは、全ての人々と話して、旅に必要な知識を得よう。

カウンターの中の老人は……

入口近くにいる、この老人。話しかけると画面が光るが、レベル１、２の時は何も変化がない。実は、この光でＭＰ（マジックパワー）を回復させてくれるのだ。レベル３以降、呪文を覚えたら話しかけてみよう。

地下室があるというウワサ

このラダトームの城には、地下室があるらしい。ということは、どこかに地下へ通じる階段があるはずだ。しかし、城内を歩いてみても見当たらない。どうやらその地下室は、城の外にあるようだ。

ラダトーム平野

ラダトームの町

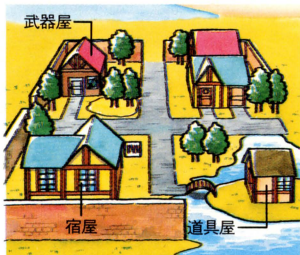
INN 6G

▶2　▶0

安価な武器や鎧(よろい)を売っている町だ。まずは、ここで装備を買い揃(そろ)えよう。薬草も忘れずに。

武器屋

宿屋

道具屋

町の住人たち

2
4
4
5
3
2

ラダトーム城から

北▶2　東▶5

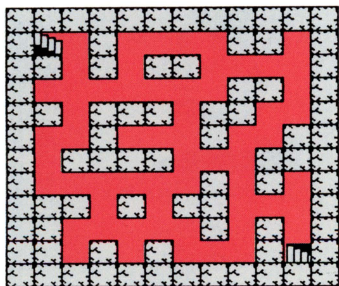
道具屋	アイテム名	値段	お買い得情報	リスト
	薬草	24G	遠出する時は、絶対必要。	P39
	たいまつ	8G	とりあえずは、買わなくてもいい。	P39
	竜のウロコ	20G	身に付けると守備力が２アップ。	P39

武器と鎧の店	アイテム名	種類・値段	お買い得情報（攻撃力・守備力）	リスト
	竹ざお	▲ 10G	一番原始的な武器。（＋２）	P34
	こん棒	▲ 60G	最初はこれを買おう。（＋４）	P34
	銅の剣	▲180G	お金がたまったら、即購入だ。（＋10）	P34
	布の服	■ 20G	初めは、これを着て戦おう。（＋２）	P36
	皮の服	■ 70G	買ってからガライに行きたい。（＋４）	P36
	皮の盾	● 90G	できれば欲しいが、少々高い。（＋４）	P38

武器・防具の種類　▲…武器　■…鎧　●…盾

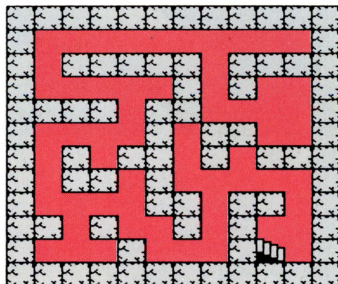
呪われてしまったら…

　呪いのアイテムを身につけてしまうと、お城に入れなくなる。町の東側にいる老人に話しかければ、呪いを解いてくれるだろう。

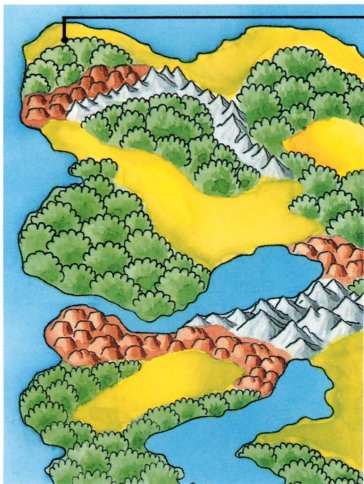
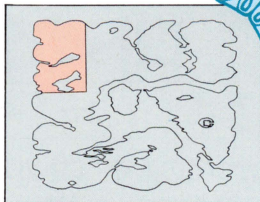
▲B1

▲B2 ▶1

初めて来る洞窟がここだ

城の北北西に位置するロトの洞窟。ここが君の冒険で最初の洞窟となるだろう。

洞窟内には光が全く入らないため、常に真暗(まつくら)である。たいまつを点(と)もして進もう。先が見えないので、歩くのに多少手間どるかもしれないが、ここには敵が出現しない。この機会に洞窟に慣れておこう。

ガライヤ半島

到達レベル▶4～

アレフガルド北西の半島部。潮風(しおかぜ)が漂(ただ)よい、趣(おもむき)のある静かなところだ。

ガライの町・ガライの墓

吟遊詩人(ぎんゆうしじん)ガライの生まれ育った家があった場所である。 ▶P65、66

出現モンスター(最大HP)

メイジドラキー(15) ▶P24

大さそり(20) ▶P24

スライム(3) ▶P23
スライムベス(4) ▶P23
ドラキー(6) ▶P23
ゴースト(7) ▶P23
魔法使い(13) ▶P24

ギラを覚えたらここだ

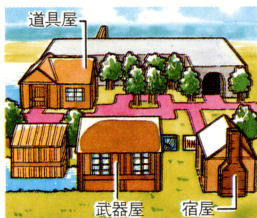
　ギラを覚えたら、ラダトーム平野から足を伸ばしてやって来よう。この辺りは、ギラを唱(とな)えたり、装甲が堅かったりと、モンスターも多彩(たさい)になってくる。そんな敵には、こちらもギラで対抗しよう。

ガライヤ半島

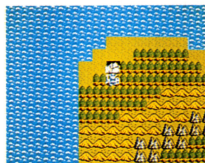
昔語りの町ガライ

INN 25G ▶2 ▶3

ラダトームの町で聞いた海沿いの町がここだ。この町の地下には巨大な墓があるらしい……。

道具屋
武器屋
宿屋

ラダトーム城から 北▶41 西▶41

町の住人たち

2 1 4 2 2 4

道具屋 アイテム名	値段	お買い得情報	リスト
薬草	24G	南へ遠征する時には買っていこう。	P39
たいまつ	8G	岩山の洞窟で拾えるので、1本あれば充分。	P39
竜のウロコ	20G	売った後でも効果は残るので、欲しい。	P39

武器と鎧の店 アイテム名	種類・値段	お買い得情報（攻撃力・守備力）	リスト
こん棒	▲ 60G	まだ持ってなければ、すぐ買おう。 （＋4）	P34
銅の剣	▲ 180G	岩山の洞窟に行く前に買いたい。（＋10）	P34
鉄の斧	▲ 560G	これがあれば、リムルダールにも行ける。 （＋15）	P35
皮の服	■ 70G	最低でも、これ位の防具は必要。（＋4）	P36
くさりかたびら	■ 300G	ここで1番欲しいのは、これだ。（＋10）	P36
鉄の鎧	■ 1000G	マイラで買うのがいいだろう。 （＋16）	P36
鉄の盾	● 800G	南へ行くのなら買っておこう。 （＋10）	P38

武器・防具の種類 ▲…武器 ■…鎧 ●…盾

ガライの墓の入口は？

鍵のかかった大きな建物の中に墓への入口があるらしい。しかし、中には、階段はおろか、そこからの出口もない。北側の壁が怪しいが……。

ガライヤ半島

ガライの墓

到達レベル	11〜	▶1　▶5

ガライの町の真下にある大洞窟だ。偉大なる吟遊詩人ガライの眠る墓。

出現モンスター（最大ＨＰ）

モンスター	ページ
メトロゴースト(23)	▶P25
ドロル(25)	▶P25
ドラキーマ(20)	▶P25
がいこつ(30)	▶P25
魔道士(30)	▶P26
鉄のさそり(22)	▶P26
リカント(34)	▶P26
リカントマムル(38)	▶P27
ヘルゴースト(36)	▶P27
メーダロード(35)	▶P28
ドロルメイジ(38)	▶P28
死霊の騎士(46)	▶P28

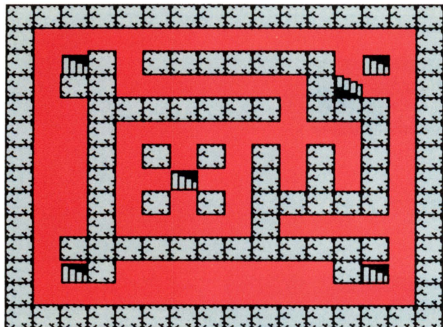
ラダトーム城から
北▶41
西▶41

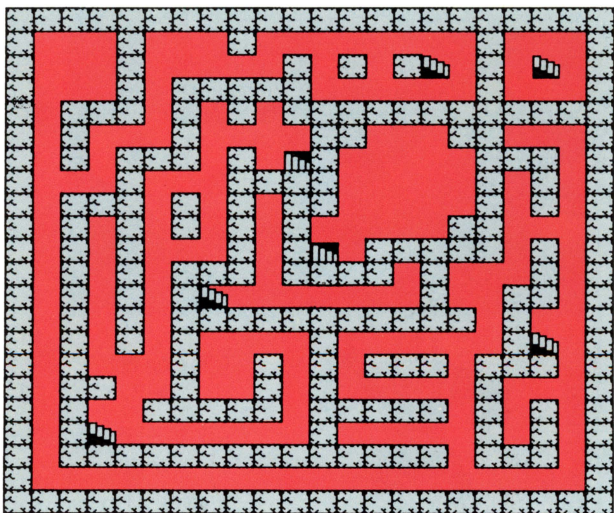
▲B1　▶3

メトロゴースト(23)
ドロル(25)
ドラキーマ(20)
がいこつ(30)
魔道士(30)

強敵ぞろいの洞窟

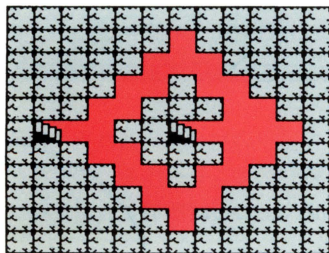
この洞窟に出現するモンスターは、マホトーンやラリホーを唱える強者ぞろいだ。マホトーンを覚えていないと、苦戦を強いられるだろう。

地下３階の宝箱は、１度地下４階に降りないと取れない。

▲B2

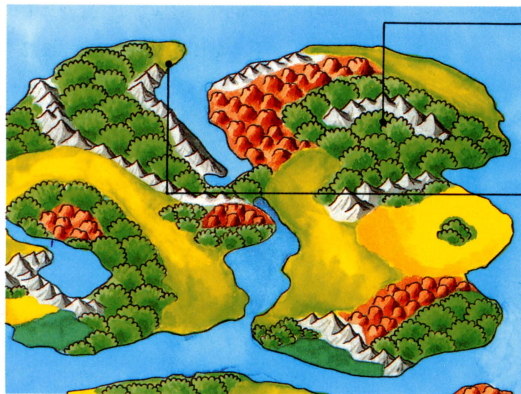
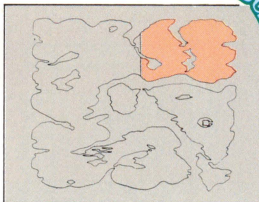
がいこつ（30）
魔道士（30）
鉄のさそり（22）
リカント（34）

▲B3 ▶2

リカントマムル（38）
ヘルゴースト（36）
メーダロード（35）
ドロルメイジ（38）
死霊の騎士（46）

◀B4

リカントマムル（38）
ヘルゴースト（36）
メーダロード（35）
ドロルメイジ（38）
死霊の騎士（46）

マイラの森

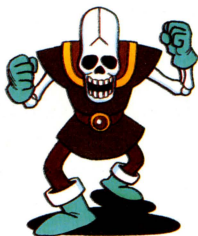
到達レベル▶5〜

この世界に新鮮な酸素を供給してくれる、豊かなる大森林地帯だ。

マイラの村

樹齢数百年を誇る木々が生い茂る、深い森林地帯に開けた小さな村。村の中まで木でいっぱいだ。 ▶P69

雨のほこら

マイラの森の西の果て、険しい岩山の谷あいを抜けると見えるほこら。人里離れた寂しげなところだ。▶P70

出現モンスター（最大HP）

スライム(3) ▶P23	スライムベス(4) ▶P23
ドラキー(6) ▶P23	ゴースト(7) ▶P23
魔法使い(13) ▶P24	メイジドラキー(15) ▶P24
がいこつ(30) ▶P25	大さそり(20) ▶P24

レベル6まではここで

この地域に出現するモンスターは、ガライヤ半島とさほど変わらない。マイラの村の宿代はガライの町より安いので、レベル6位までは、この辺で戦って経験値とお金を稼いでおこう。

マイラの森

マイラの村

INN 20G ▶2 ▶0

キメラの翼が買える、数少ない村だ。ここでは主に、南の島についての情報が聞ける。

宿屋
武器屋
道具屋

村の住人たち
2
2
4
2
2
4

ラダトーム城から
北▶33　東▶61

道具屋

アイテム名	値段	お買い得情報	リスト
薬草	24G	リムルダールへ行く時の必需品。	P39
たいまつ	8G	沼地の洞窟を抜けるのに必要。	P39
竜のウロコ	20G	まだの人は、買うといいだろう。	P39
キメラの翼	70G	いざという時のため買っておきたい。	P39

武器と鎧の店

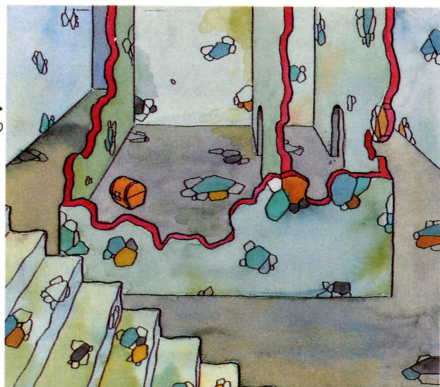
アイテム名	種類・値段	お買い得情報（攻撃力・守備力）	リスト
銅の剣	▲ 180G	まだ買ってない人は、お早めに。(＋10)	P34
鉄の斧	▲ 560G	ここで買いたい装備の第1目標。(＋15)	P35
鉄の鎧	■1000G	できれば、ここで買いたいが……。(＋16)	P36
鋼鉄の鎧	■3000G	リムルダールで買ってもいい。　(＋24)	P37
皮の盾	● 90G	盾を持っていなければ、買いたい。(＋4)	P38

武器・防具の種類　▲…武器　■…鎧　●…盾

温泉のある村

この村には、温泉が湧(わ)き出ている。温泉自体は、別におかしなところはないようだが、何か重要な意味を持っているものなのかもしれない。

マイラの森

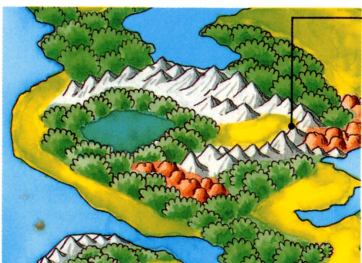
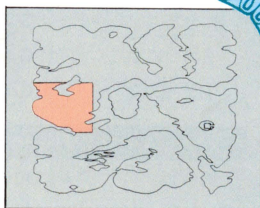
雨のほこら

ラダトーム城から

北▶42　東▶38

偉大なる賢者の１人が住んでいる、神聖なほこらである。その賢者は、ある伝説の品を守っているらしい。

岩山地帯

到達レベル▶7～

ガライヤ半島の南、切り立った岩山と毒の沼だけの、荒れ果てた土地だ。

岩山の洞窟

岩山のふもとに開いた、謎の洞窟。▶P71

出現モンスター（最大ＨＰ）

モンスター	ページ
スライム（3）	▶P23
スライムベス（4）	▶P23
ドラキー（6）	▶P23
ゴースト（7）	▶P23
魔法使い（13）	▶P24
メイジドラキー（15）	▶P24
大さそり（20）	▶P24
がいこつ（30）	▶P25

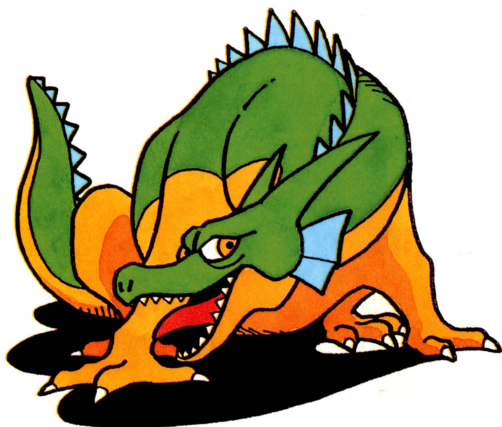
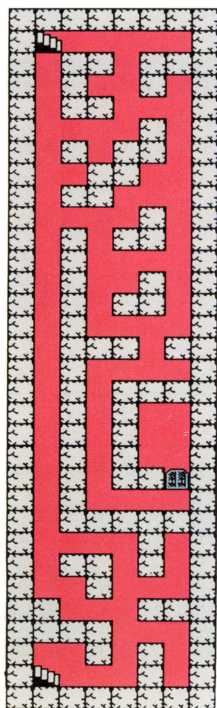
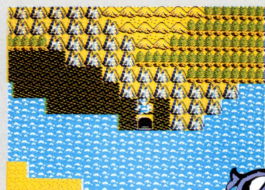
◀B1 ▶1
ゴースト（７）
魔法使い（13）
大さそり（20）
メーダ（22）

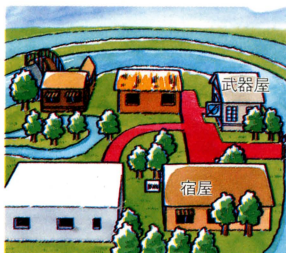
▼B2 ▶4
メトロゴースト（23）
ドロル（25）
ドラキーマ（20）
がいこつ（30）
魔道士（30）

お金をためよう

この洞窟の宝箱には、かなりのお金が入っている。宝箱の中味は、１度手に入れても外に出てから入り直すと元通りになっている。何度も出入（ではい）りして、お金をためよう。

呪文を使って戦おう

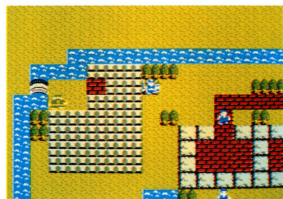
沼地の洞窟を抜けると、この島だ。手強いモンスターが現われるが、ラリホーやマホトーンを使えば、充分に戦えるだろう。しかし、聖なるほこら周辺は、さらに強い敵がいる。用心してかかった方がいい場所だ。

ドラゴンがいるのはなぜ……

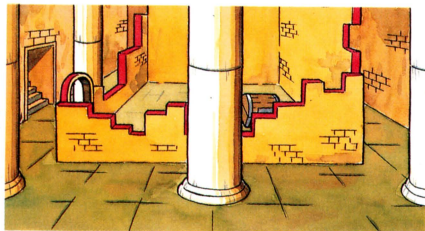
この洞窟には、１か所だけドラゴンが必ず出現する場所がある。普通にトンネルとして通る時には出会わない場所なのだが……。どうやらその秘密は、その奥にある扉の部屋にあるらしい。まずはドラゴンを倒せるようになることだ。

この町には道具屋はありません。

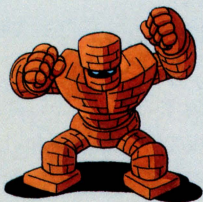
武器と鎧の店 アイテム名	種類・値段	お買い得情報（攻撃力・守備力）	リスト
銅の剣	▲ 180G	最低でもこの剣は持ちたい。（+10）	P34
鉄の斧	▲ 560G	ここでは、標準装備だ。（+15）	P35
鋼鉄の剣	▲1500G	これがあれば、ドムドーラにも行ける。（+20）	P35
鉄の鎧	■1000G	まず、この鎧を買おう。（+16）	P36
鋼鉄の鎧	■3000G	最終的には、これを買うのが目標。（+24）	P37
魔法の鎧	■7700G	お金に余裕があれば欲しい。（+24）	P37

武器・防具の種類　▲…武器　■…鎧　●…盾

鍵屋を探そう

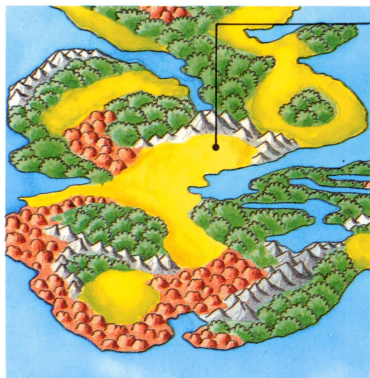
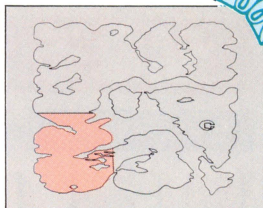
マイラの村で聞いた情報によると、この町に鍵屋があるらしい。町の北西に屋根のある家が見えるのだが、町の中からでは入れない。どうすれば行れるのだろうか……。この町のどこかにいるはずの〝ちゅん〟という人物を探しているうちに、鍵屋に行く方法が見つかるかも……。

聖なるほこら

ラダトーム城から　南▶66　東▶65

真の勇者の訪れを待つほこらだ。魔の島へ渡るのに必要なアイテムを持つ賢者が、ここにいるらしい。

昔語りの町ガライは、偉大な吟遊詩人ガライが造った町である。ガライは流浪の旅を続けていたが、のちに生家に戻り、そこでその一生を終えた。彼が持っていた銀の竪琴の音色は、魔物たちを呼び寄せたと言う。

かつて、アレフガルドの平和を奪った闇の支配者の力は強大で、城塞都市といえども、ひとたまりもなかった。そんな時、メルキドで怪物を作る研究をしていた老人が、ゴーレムを作り、町を守らせたという。

ドムドーラ砂漠

到達レベル▶13〜

激しく照りつける太陽の熱で、カラカラに干上がった広大な砂漠地帯だ。

ドムドーラの町

魔物たちに滅ぼされた、廃墟の町、 ▶P77

出現モンスター（最大ＨＰ）

死霊の騎士(46) ▶P28

死のさそり(35) ▶P28

鎧の騎士(55) ▶P29

影の騎士(50) ▶P29

メイジキメラ(58) ▶P29

スターキメラ(65) ▶P30

鉄のさそり(22) ▶P26

ゴールドマン(50) ▶P26

死霊(36) ▶P27

リカントマムル(38) ▶P27

キメラ(42) ▶P27

キラーリカント(60) ▶P29

メタルスライム(４) ▶P30

薬草を忘れずに

ラリホーを使うメイジキメラや、守備力の高い鉄のさそりなどの強敵が出現するが、ここにはＨＰやＭＰを回復できる場所がない。ガライの町で薬草を買いこんでから進むようにした方がいいだろう。

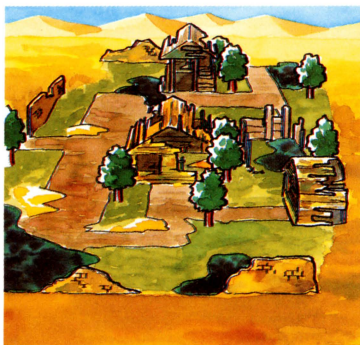
ドムドーラ砂漠

ドムドーラの町

到達レベル	17～	▶0	▶0

かつては、にぎやかな町であったが、今は見る影もなく無惨なゴーストタウンだ。

出現モンスター（最大ＨＰ）

- キラーリカント(60) ▶P29
- スターキメラ(65) ▶P30
- ドラゴン(65) ▶P30
- 大魔道(65) ▶P30
- 悪魔の騎士(70) ▶P31

ラダトーム城から 南▶46 西▶18

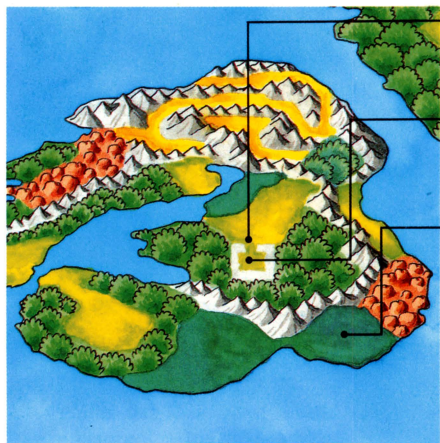
強力な敵が潜む町

ここは、町の外よりも強い敵が出現する。しかも、悪魔の騎士が決まって出てくる場所がある。何かを守っているようだが。

アレフガルドの伝説⑤

魔の島に渡るには、虹のしずくが必要という。これを入手するための、三種の神秘なるものを、かつてロトは３人の賢者に託した。これらを集めれば、再び魔の島に渡れるという。

到達レベル▶15〜

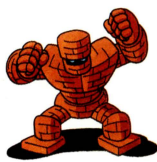
南部に広がる高原地帯。険しい岩山が乱立し、複雑に入りくんだ谷間がある。

メルキド入口

周囲を城壁に囲まれたメルキドの唯一の入口。巨人が守っている。

メルキドの町

アレフガルド最大の、活気あふれる商業都市である。 ▶P79

大きな沼地

あきれるほど巨大な毒の沼が広がっている。体力の消耗に注意。

出現モンスター（最大HP）

鎧の騎士(55) ▶P29

影の騎士(50) ▶P29

メイジキメラ(58) ▶P29

キラーリカント(60) ▶P29

スターキメラ(65) ▶P30

ドラゴン(65) ▶P30

大魔道(65) ▶P30

ゴーレム(70) ▶P31

辺境の地、メルキド

この高原地帯は、フィールド上では最強の敵が暴れ回る場所である。レベル14程度では、たどり着く前にやられることもあるだろう。

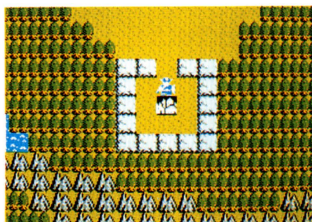
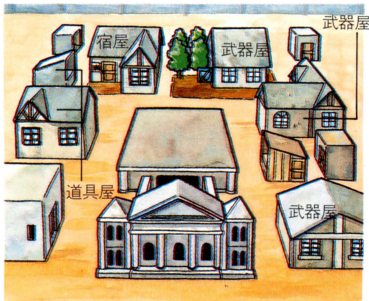
大きな沼地に足を運ぶのもいいが、ロトの鎧を入手してからにしたい。

メルキド高原

城塞の町 メルキド

INN 100G ×2 ×3 ▶5 ▶0

店で買える最強の剣と盾がある町だ。ロトの鎧(よろい)の情報も教えてくれる。

ラダトーム城から 南▶59 東▶30

	アイテム名	種類・値段	お買い得情報(攻撃力・守備力)	リスト
武器屋	炎の剣	▲ 9800G	ロトの剣の前に買っておきたい。(+28)	P35
	水鏡の盾	●14800G	竜王との決戦に備え、絶対買おう。(+20)	P38

	アイテム名	種類・値段
武器屋	竹ざお	▲ 10G
	こん棒	▲ 60G
	銅の剣	▲180G
	皮の服	■ 70G
	くさりかたびら	■300G
	鉄の盾	●800G

	アイテム名	種類・値段
武器屋	鉄の斧	▲ 560G
	鋼鉄の剣	▲1500G
	鋼鉄の鎧	■3000G
	魔法の鎧	■7700G

武器・防具の種類 ▲…武器 ■…鎧 ●…盾

	アイテム名	値段
道具屋	薬草	24G
	たいまつ	8G

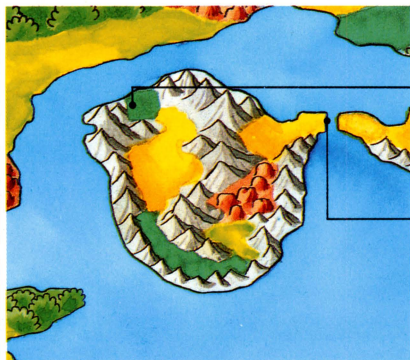
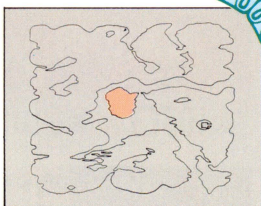
	アイテム名	値段
道具屋	竜のウロコ	20G
	キメラの翼	70G

神殿を訪ねよう

町の南に神殿がある。そこに住むこの町の長老が、ある地点をおしえてくれるだろう。そこに行けば……。

魔の島

到達レベル▶19〜

海に浮かぶ謎の孤島。毒の沼地の中央には竜王の城が見える、不気味な島だ。

竜王の城

竜王の潜む不気味な城。毒々しい沼地に囲まれ、その地下には恐ろしく巨大な迷宮が広がっている。▶P81

海峡

潮の流れが急な上、いたるところで渦を巻いている。この海峡を渡れば、竜王の城へ行けるのだが……。

出現モンスター（最大HP）

鎧の騎士（55）▶P29

影の騎士（50）▶P29

メイジキメラ（58）▶P29

キラーリカント（60）▶P29

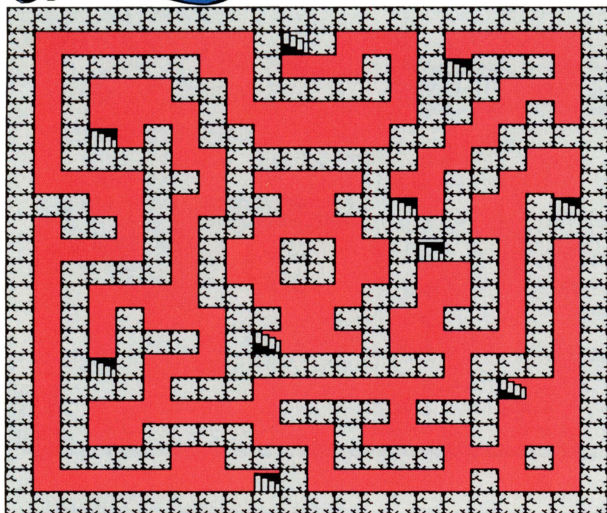
スターキメラ（65）▶P30

MPの浪費を避けよう

魔の島に出現するモンスターどもは、メルキド高原よりも比較的弱い。ドムドーラの町と同じ程度だが、用心をして進もう。竜王との決戦の時を考えて、傷は薬草で治し、MPの浪費を防ぐようにしたい。

地上1階〜地下7階におよぶ、最大にして最後のダンジョンが、この魔城だ。

玉座には誰も……

竜王の城にやって来たが、玉座の周りには誰もいない。この1階には2つの下り階段があるのだが、その先はどうやら行き止まりになっているようだ。すると、どこかに秘密の入口があるのだろうか……。

▲**B1** キラーリカント(60)
スターキメラ(65)
ドラゴン(65)
大魔道(65)
悪魔の騎士(70)

▲**B2** ▶1

大魔道(65)
悪魔の騎士(70)
キースドラゴン(70)
ストーンマン(160)

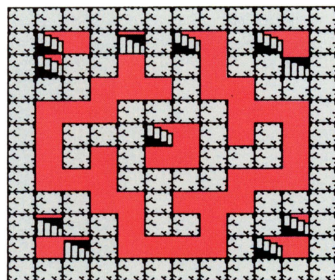
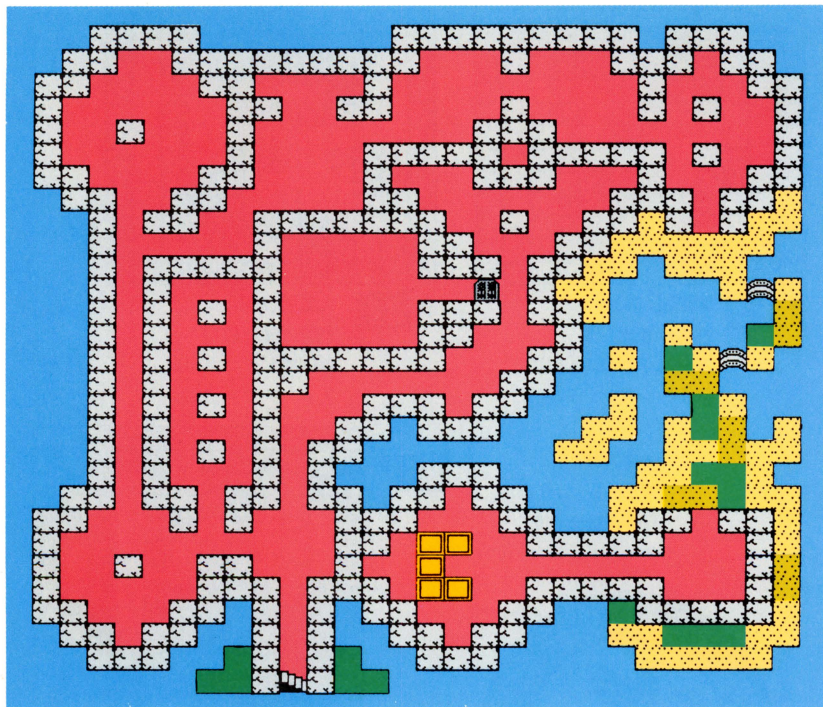
宝箱を入手するには

この城は、地下7階まである大迷宮だ。地下2階の宝箱には、あるすばらしいアイテムが入っている。しかしそれを入手するには、1度地下4階まで降りてから、別の昇り階段で昇っていかなければならないのだ。

▲ **B3**
大魔道(65)
悪魔の騎士(70)
キースドラゴン(70)
ストーンマン(160)

▲ **B4**
大魔道(65)
悪魔の騎士(70)
キースドラゴン(70)
ストーンマン(160)

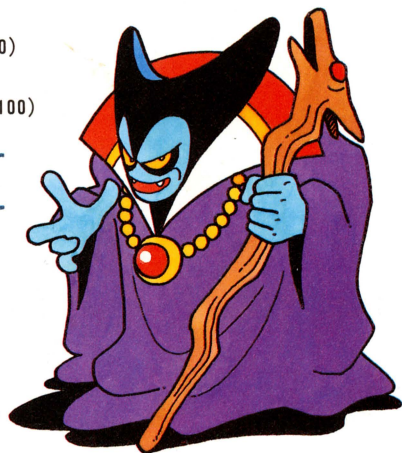
B5 ▶
大魔道(65)
ストーンマン(160)
死神の騎士(90)
ダースドラゴン(100)

かつて勇者ロトが、闇の大魔王と戦った時に使った剣と鎧(よろい)は、それぞれロトの剣、ロトの鎧として今の世に伝えられたが、その所在は不明となっている。この剣と鎧は、真の勇者たりえる資格を持つ者のみが、使うことができると言われ、今でも多くの勇者たちが、このロトの剣と鎧を探し求めているという。

▲ **B6**
大魔道(65)
ストーンマン(160)
死神の騎士(90)
ダースドラゴン(100)

▲B7 ▶6

大魔道(65)
ストーンマン(160)
死神の騎士(90)
ダースドラゴン(100)

遂に竜王と対決だ！

地下７階は、まぶしいばかりの光に満ちている。遂(つい)に竜王の待つフロアーへやって来たのだ。

竜王との戦いは、ベホイミでHP(ヒットポイント)を回復させながら行おう。かなり強いので、最低でもMP(マジックパワー)100は必要だ。

名前による能力分類
勇者成長の秘密

ドラクエⅠでは、勇者の名前によって、強さの初期値や成長のしかたが変化する。はたして、名前と成長のしかたには、どんな関係があるのだろうか？

1 名前を入れると、初期設定が決まる

●初期設定決定表 1

文字					゛	゜						あ	い	う	え	お
	か	き	く	け	こ	さ	し	す	せ	そ	た	ち	つ	て	と	な
	に	ぬ	ね	の	は	ひ	ふ	へ	ほ	ま	み	む	め	も	や	ゆ
	よ	ら	り	る	れ	ろ	わ	を	ん	っ	ゃ	ゅ	ょ			
数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

まず上の表で、君の勇者の名前を１字ずつ数字に置き変え、その数をすべて足してほしい。次にその合計の数を、16で割って余(あま)りを求めよう。（例えば、『えにくす』なら14＋０＋２＋７＝23、23を16で割ると余り７）

この余りの数こそ、強さの初期設定を決める秘密なのだ。

2 初期設定は全16パターン

●初期設定決定表 2

余りの数	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
ちから	6	4	6	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4
すばやさ	6	6	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4
最大HP	15	15	16	16	15	15	13	13	15	15	14	14	15	15	15	15
最大MP	5	7	5	7	5	4	5	4	5	5	5	5	5	6	5	6
タイプ	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ

上の表で、１で求めた余りの数の所を見ると、君の勇者のスタート時の強さが判る（ただし、最大ＭＰは初めて呪文を覚えるレベル３の時の値）。さてそこで、表の一番下の、〝タイプ〟という欄に注目してほしい。

3 成長のしかたにも法則がある

右の表は、前のページの２の表のタイプと余りの数との関係を整理したものだ。

Ⅰ～Ⅳの４つの〝タイプ〟は、成長のしかたのタイプ分類を表している。

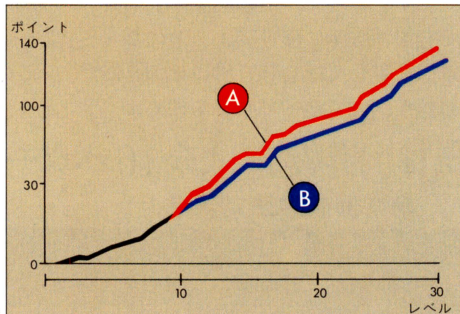
●成長タイプ分類表１

余りの数	成長タイプ
0．4．　8．12	Ⅰ
1．5．　9．13	Ⅱ
2．6．10．14	Ⅲ
3．7．11．15	Ⅳ

例えば、余りの数０、４、８、12の勇者は、初期設定はそれぞれ異なる。しかし、レベルアップ時の各項目の上昇のしかたは、皆同じなのだ。

4 成長の速いもの、遅いもの

ちから、すばやさ、最大HP、最大MPの各項目とも、成長のしかたには２通りの型がある。成長の速いもの（A）と、遅いもの（B）の２種類だ。

右に例として示した〝ちから〟の項目では、AとBの間に、レベル10で３、レベル20で９ポイントもの差ができる。

（例）〝ちから〟の成長のしかた

例えば、〝ちから〟の初期設定がそれぞれ３と６の、２人の勇者がおり、３の勇者がA型、６の勇者がB型だったと仮定する。すると、レベル10で２人の能力差は逆転し、それ以後は初期設定が３だったA型の勇者のほうが、〝ちから〟が強くなってしまう。レベルが上がるほど、A型のほうが有利になるのだ。

5 君のキャラクターはどのタイプ?

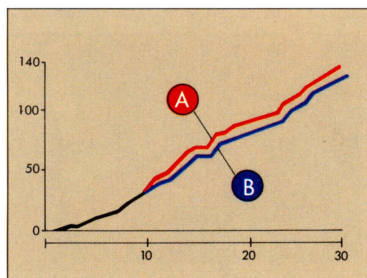
右の表はⅠ～Ⅳのタイプの各項目の成長のしかたが、A・Bどちらの型かを示した表だ。

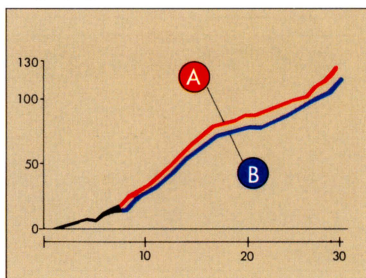
残念ながらすべてA型といった万能タイプは存在しない。

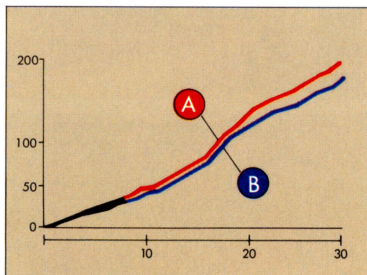
各項目ごとの成長のしかたは、下のグラフを参照してほしい。

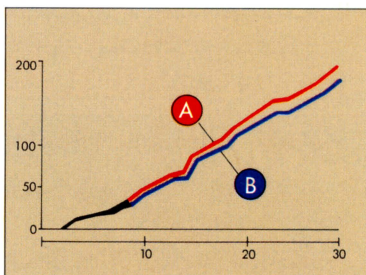
●成長タイプ分類表 2

	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
ちから	B	A	B	A
すばやさ	B	B	A	A
最大HP	A	A	B	B
最大MP	A	B	A	B

ちから

レベル10で3ポイント、レベル20で9ポイント最終レベルの30では13ポイントの差が開いてしまうのだ。

すばやさ

レベル10で3ポイント、レベル20で8ポイント最終的には、12ポイントの差ができる。守備力で考えれば、6ポイントの差になる。

最大HP(ヒットポイント)

この数値がいちばん差の出るところだ。レベル10で4ポイント、レベル20で12ポイント、レベル30ではなんと19ポイントもの差ができる。

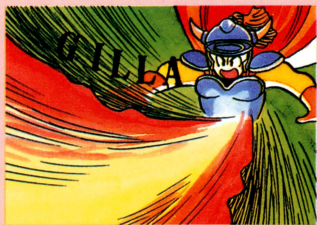
最大MP(マジックパワー)

レベル10で3ポイント、レベル20で12ポイント、レベル30では、なんとベホイミ2回分に近い、19ポイントもの差ができてしまうぞ。

⑥これが君のキャラクターの特徴だ

Ⅰ～Ⅳの４つのタイプが、どんな成長の特徴を持つのか、タイプ別に解説しよう。自分のキャラクターの長所を生かして、モンスターと戦ってくれ。

タイプⅠ（HP・MP優先型）

最大ＨＰ・最大ＭＰがＡ型を示すのがこのタイプⅠだ。

ちからやすばやさは、より強力な武器を持つことでおぎなうように心掛けよう。

ＨＰ・ＭＰに余裕がある、タイプⅠの勇者だ。

タイプⅡ（ちから・HP優先型）

ちから、最大ＨＰがＡ型を示すのがこのタイプⅡだ。

呪文はここ一番という時のためにとっておいて、力を生かした攻撃で戦おう。

パワフルで打たれ強いのが、このタイプⅡの勇者。

タイプⅢ（すばやさ・MP優先型）

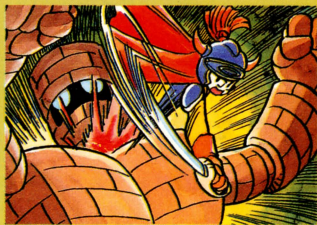
すばやさ、最大ＭＰがＡ型を示すのが、このタイプⅢだ。

呪文を有効に使うように心掛けよう。最大ＨＰが低いのは、ホイミの呪文でおぎなおう。

タイプⅢなら、呪文で回復しながら逃げ回るのもいいかも。

タイプⅣ（ちから・すばやさ優先型）

ちから・すばやさがＡ型を示すのが、このタイプⅣ。

ＨＰ・ＭＰの減り方に注意しよう。ＨＰは防具で守ることもできるが、ＭＰの使い方には気を使おう。

タイプⅣの勇者は、宿にこまめに泊まって戦おう。

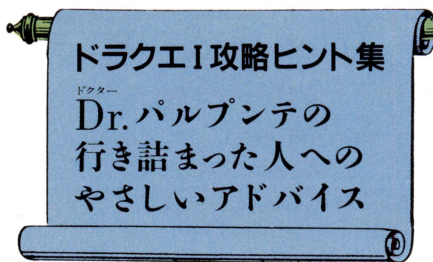
ドラクエI レベルアップ早見表

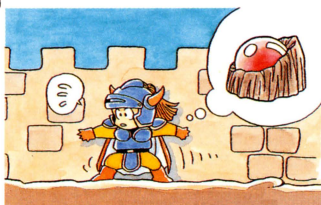
レベルアップのために必要な経験値と、力、すばやさ、最大HP(ヒットポイント)、最大MP(マジックパワー)の各パラメーターの上がり方が、この表ですべて判るのだ。

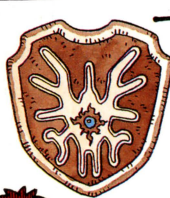
レベル	経験値	ちから		すばやさ		最大ＨＰ		最大ＭＰ	
		A	B	A	B	A	B	A	B
1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	7	1	1	0	0	7	6	—	—
3	23	3	3	2	2	9	8	—	—
4	47	3	3	4	4	16	14	11	10
5	110	8	7	6	6	20	18	15	14
6	220	12	11	6	6	23	21	19	17
7	450	14	13	13	12	25	23	21	19
8	800	18	16	16	15	31	28	24	22
9	1300	26	24	18	16	35	32	31	28
10	2000	31	28	27	24	39	35	35	32
11	2900	36	33	31	28	47	42	45	41
12	4000	44	40	36	33	48	43	53	48
13	5500	48	43	44	40	55	50	59	53
14	7500	56	51	51	46	63	57	65	59
15	10000	64	58	60	54	71	64	67	60
16	13000	68	61	66	60	77	69	90	81
17	17000	68	61	74	67	85	77	95	86
18	21000	81	73	80	72	100	90	103	93
19	25000	83	75	82	74	115	104	110	99
20	29000	88	79	84	76	123	111	123	111
21	33000	91	82	86	78	134	121	130	117
22	37000	93	84	86	78	143	129	141	127
23	41000	95	86	90	81	150	135	148	133
24	45000	99	89	94	85	155	140	156	140
25	49000	109	98	96	87	159	143	156	140
26	53000	113	102	101	91	165	149	163	147
27	57000	121	109	103	93	174	157	170	153
28	61000	126	114	111	100	180	162	175	158
29	65000	131	118	116	105	185	167	185	167
30	65535	136	123	126	114	195	176	195	176

(注)力、すばやさ、最大ＨＰ、ＭＰは、表の値にあなたの初期設定値を加えて求めて下さい。

ドラクエⅠ攻略ヒント集

Dr.(ドクター)パルプンテの行き詰まった人へのやさしいアドバイス

ワシがドラクエワールドの生き証人、謎の老人・ドクターパルプンテじゃ。迷える子羊よ、ワシのもとへ！

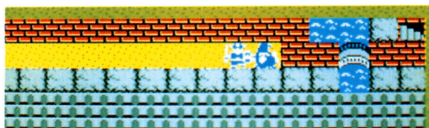
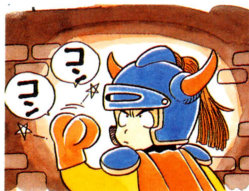
太陽の石が見つからないんですが……

ふむ、お主(ぬし)はリムルダールで魔法の鍵を手に入れなさったか？　鍵を売る店へは、町の外堀(そとぼり)の北側を大回りして行ったじゃろ。石もな、ラダトーム城内北東の扉を開けて外に出て、城壁(じょうへき)沿いに歩いてみなされ。

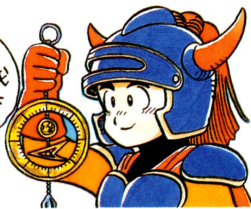
勇者ロトの武器はどこにあるの？

よしよし、まずロトの鎧(よろい)はドムドーラにある。具体的場所についてはメルキドで聞くことじゃ。ロトの剣は竜王の城の地下深くに眠っておる。じゃが、なぜかロトの盾(たて)だけはこの世には無いのじゃ。すまんのう。

姫と一緒の時に死んだら姫が消えちゃった！

うかつじゃったのう。姫はお主(ぬし)を倒した怪物によって、再び洞窟に閉じこめられてしまったのじゃ。こんなことのないように、姫を救ったら早くラダトーム城へ戻るのじゃよ。ほれ、もう一度救助に行きなされ。

ガライの墓の入口がわからないよう！

ここがガライの町の屋根の中じゃ。この部屋の北側の黒い影の部分が、『暗闇の壁』。このどこかを押すと……

ラダトームの城のバリアーの中に、兵士がひとりおるじゃろう。あやつに尋ねてみなされ。ガライの町の暗闇の壁というのがわからんか？　これはのお、町の北東の大きな建物の中に入ると北側にいかにもあやしげな壁があるじゃろう。その壁のことじゃ。

ロトのしるしの場所が知りたい。

メルキドの長老が、ロトのしるしがある場所からラダトーム城までの歩数を教えてくれる。じゃが、数えながら行くことはない。『王女の愛』を使えば、お主がラダトーム城から何歩の所にいるかがわかるからの。

竜王の城に竜王がいないぞっ！

ここだけの話じゃがな、実はこの城には秘密の出入口がある。そして、竜王はそこを通ってずっと地下の奥深い所にいるのじゃ。ま、とりあえず誰もおらん玉座でも調べてみることじゃの。ほれ、背後に何かすきま風のようなものを感じるじゃろう。

総　索　引

全モンスター・アイテム・呪文・地名に、重要と思われる用語を加え、50音順に配列しました。

→は同義語、➡は参考となる項目を表します。他の記号は、そのページがこの本のどこにあるかを、以下の通りに示しています。☆…基本の章、●…モンスター大図鑑、○…大アイテム図録、◎…呪文大全、△…世界の章、無印…その他

あ

か

な

は

ま

や

ら

ドラゴンクエスト　公式ガイドブック

STAFF

●制作
エニックスプロダクツ㈱

●編集
STUDIO　HARD

●Director
田原一朗

●Editor
小形克宏

●Co Editor
高原拓也

●Senior-Editors
木川明彦
菊川敬規
大内めぐみ

●Editorial-Staffs
杉山晄一
内藤旗彦
森脇広平
清野善文
天野賢一
篠原一平
(協力）ゼネラルプロダクツ㈱

●Computer-Operator
いわさきよしひろ

●Art-Director
長野幸三

●Editorial Designers
谷口泰章
前川真早美
星淳二
探偵社
(堤真理子・野原薫)
Office un common
(筒井保貴・長谷川ゆかり)
QUESTO
(佐藤俊哉・加藤勇二)

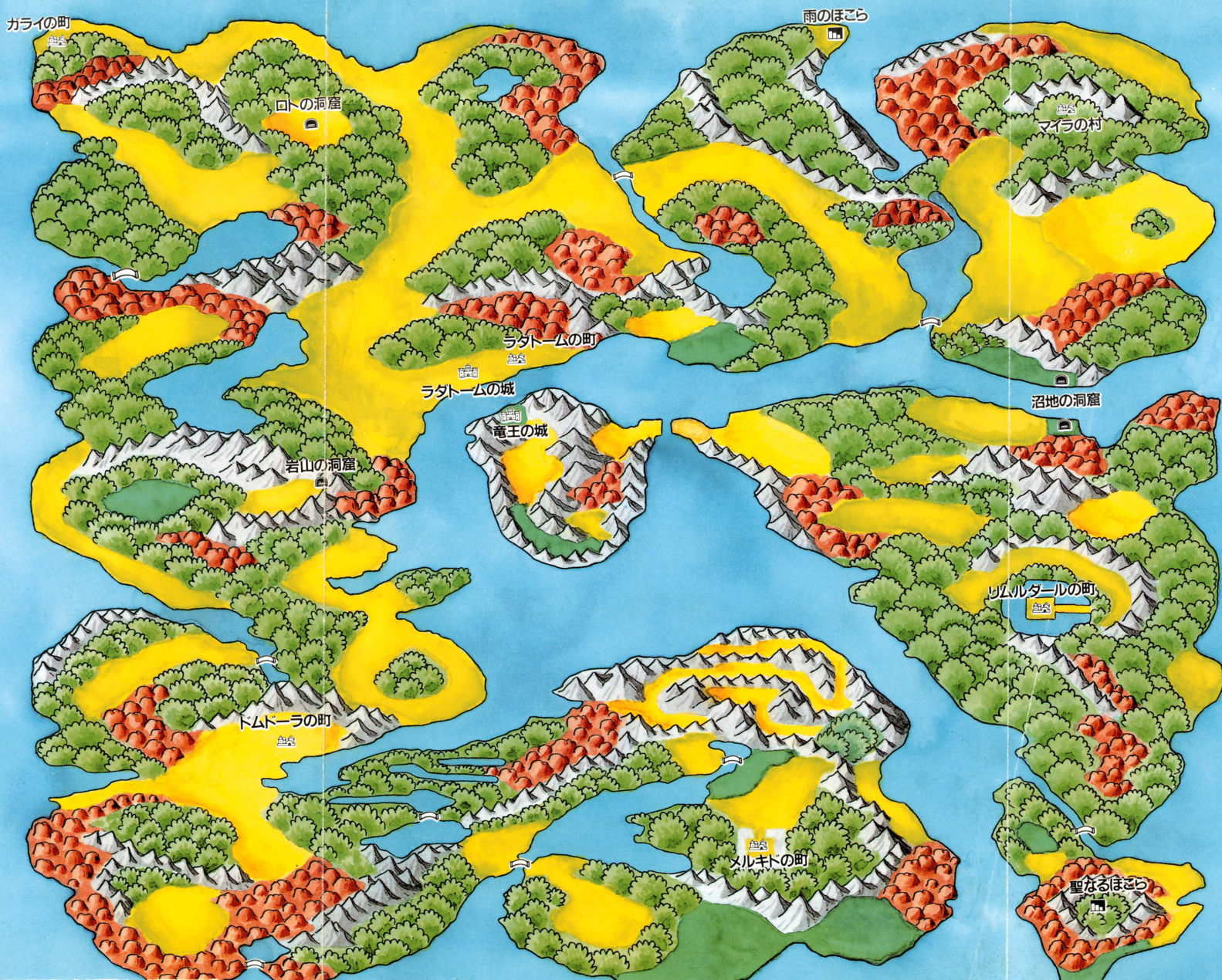
●Illustraters
近藤ゆたか
加藤礼次朗
佐崎朋子
杉山登志夫
小山仁一郎
高橋徹也
摺沢慎治
日高誠之
勝田雄大

1988年10月1日　初版第1刷発行
1990年12月15日　初版第22刷発行

発行人　福嶋康博
発行所　株式会社エニックス
東京都新宿区西新宿7-5-25
木村屋ビル5F
☎03(369)8982(代表)
印刷所　大日本印刷株式会社
乱丁・落丁本はお取り替え致します

ＩＳＢＮ4-900527-01-7

ゲームの内容についての御質問には、いっさいお答えできません

ガライの町
ロトの洞窟
雨のほこら
マイラの村
ラダトームの町
ラダトームの城
竜王の城
沼地の洞窟
岩山の洞窟
リムルダールの町
ドムドーラの町
メルキドの町
聖なるほこら

到達レベル付 フローチャート

ラダトームの城・町　1～
↓
ロトの洞窟　3～
↓
ガライの町　4～
↓
マイラの村　5～
↓
雨のほこら　5～
↓
岩山の洞窟　7～
↓
沼地の洞窟　8～
↓
リムルダールの町　9～
↓
ガライの墓　11～
↓
聖なるほこら　13～
↓
メルキドの町　15～
↓
ドムドーラの町　17～
↓
竜王の城　19～

モンスター出現パターン区分マップ

アレフガルドの大地を徘徊(はいかい)するモンスター、地下迷宮(ダンジョン)に蠢(うごめ)く魔物。
覇権を狙う竜王により、世界は完全に怪物達の支配下にあった……

地上に出現するモンスターたち

スライム
スライムベス

スライム
スライムベス
ドラキー

スライム
スライムベス
ドラキー
ゴースト

スライムベス
ゴースト
ドラキー
魔法使い

ゴースト
魔法使い
大さそり
メイジドラキー

ゴースト
魔法使い
大さそり
メイジドラキー
がいこつ

大さそり
メイジドラキー
がいこつ
魔道士
リカント

鉄のさそり
がいこつ
魔道士
リカント

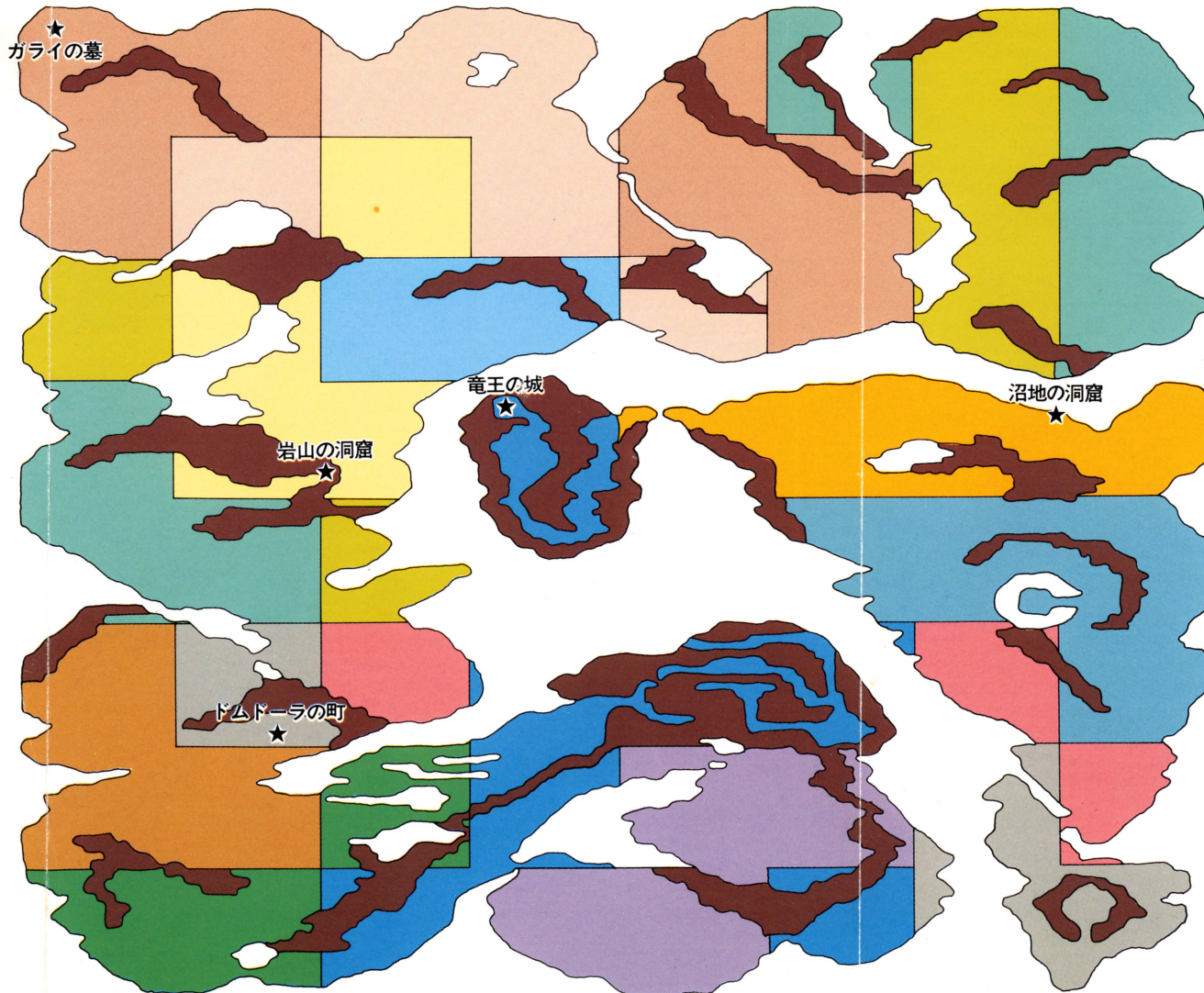
鉄のさそり
死霊
リカントマムル
ゴールドマン

キメラ
ゴールドマン
リカントマムル
死霊

死のさそり
死霊の騎士
キメラ
鎧の騎士
影の騎士

メタルスライム
死霊の騎士
メイジキメラ
影の騎士
鎧の騎士

キラーリカント
影の騎士
鎧の騎士
メイジキメラ
スターキメラ

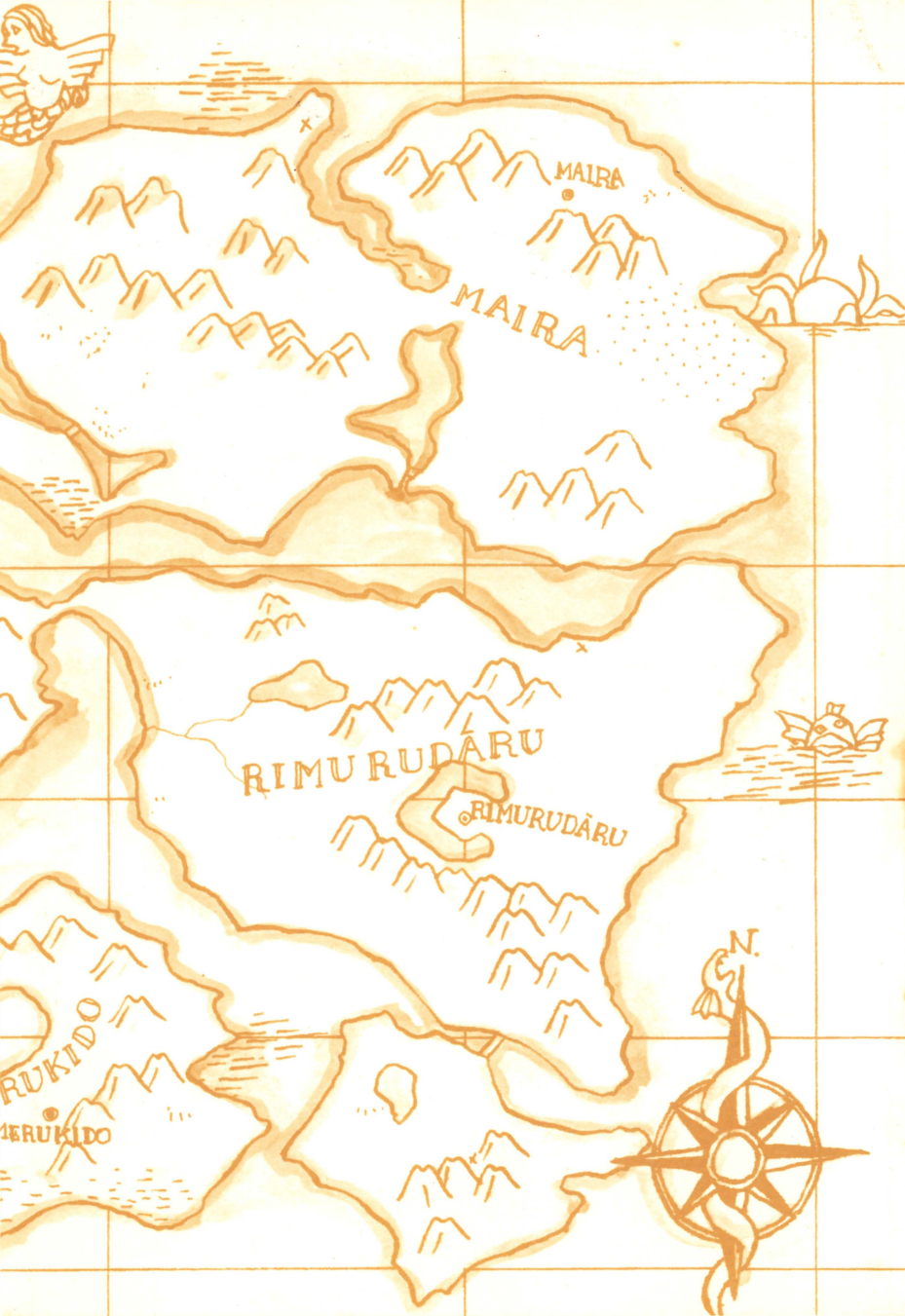
ドラゴン
大魔道
キラーリカント
スターキメラ
ゴーレム

洞窟・城・町に出現するモンスターたち

★沼地の洞窟
ゴースト
魔法使い
大さそり
メーダ
ドラゴン

★ドムドーラの町
スターキメラ
キラーリカント
大魔道
ドラゴン
悪魔の騎士

★岩山の洞窟
ゴースト
魔法使い
大さそり
メーダ
メトロゴースト
ドロル
魔道士
ドラキーマ
がいこつ

★竜王の城
悪魔の騎士
スターキメラ
大魔道
キラーリカント
ドラゴン
ストーンマン
キースドラゴン
死神の騎士
ダースドラゴン

★ガライの墓
ドラキーマ
魔道士
ドロル
メトロゴースト
がいこつ
鉄のさそり
リカント
メーダロード
ヘルゴースト
リカントマムル
ドロルメイジ
死霊の騎士

MAIRA
MAIRA
RIMURUDARU
RIMURUDARU
RUKIDO
MERUKIDO
N.

エニックス